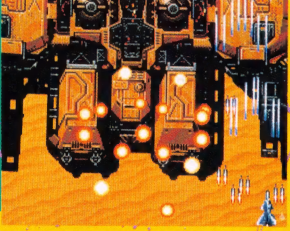
MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

June.1992 No.73



平成４年６月１日発行（毎月1回1日発行）
第７巻第６号通巻第73号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可

6

500 yen



密着特集 地獄の底までつきあうぜ

ストⅡダッシュ

対戦▼四天王への最短距離
８人に下剋上はおこるか？
目指せ！全キャラクリア

俺は負けを認めない!!
絶対KO!!大攻略!!

ラストリゾート
ソニックウイングス
コズモ ギャング ザ ビデオ
ダークシールⅡ
ウルフファング

誰にも渡せねえぞ！
ガツンと一撃このゲーム！

ガンホーキ
ギャラクティックストーム
ウォリアーブレード

NEW GAME WASSHOI

ヘクシオン／サボテンボンバーズ
ブランティア／ニンジャコマンドー
ベースボールスターズ2

特別発作企画
女性ゲーマー座談会
新連載
アーケードゲーマーに捧げる
コンシューマー・スポット

キャッチ・ザ・ハート

TAITO



ウォリアー ブレード

Warrior Blade

2画面(19インチ×2)ならではの迫力が楽しめる神秘と冒険の壮大な物語、ウォリアーブレードです。
●2人同時プレイおよび1人プレイ時の途中参加も可能●8方向レバー・2ボタン・ダブルコンパネ使用


© TAITO CORP. 1992
DEATH BLIZZARD
生命が百万個欲しいぜい。
ああ、運命の囁きが聞こえる。
「行け、さい果ての地へ。勇者の旅路を歩め」
さい果ての国、デポン。そこは
いまだ魔物どもが闊歩する、財宝と危険に満ちた
とんでもない場所なのだ。
「なんと因果な人生だ。生命がいくつあっても足りん」
だが、キミは行かねばならぬ。
行け、ラスタンとともに。そして、真の勇者になれ。
ああ、また、運命の囁きが聞こえる。
株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888



魔法警備隊ガンホーキ™

あの"大工の源さん"チームが満を持して送る、
かわいらしさ最高潮のマジカルシューティング!!

機能満載のミラクルホーキは簡単操作で
多彩な攻撃が可能!!

2人同時プレイで、途中参加もOK!!





好評
発売中



恋の行方はおもいのままに！



守護星占星術＋血液型、心理テストで運勢、恋愛を占い、占いが成就するためのアドバイスとして"おまじない"も入っています。

女の子なら、誰もが知りたい恋の悩みをあの占い情報誌「マイバースディ」などで大変人気のマドモアゼル・愛先生のご協力により制作しました。

© IREM CORP.
協力：㈱星と森

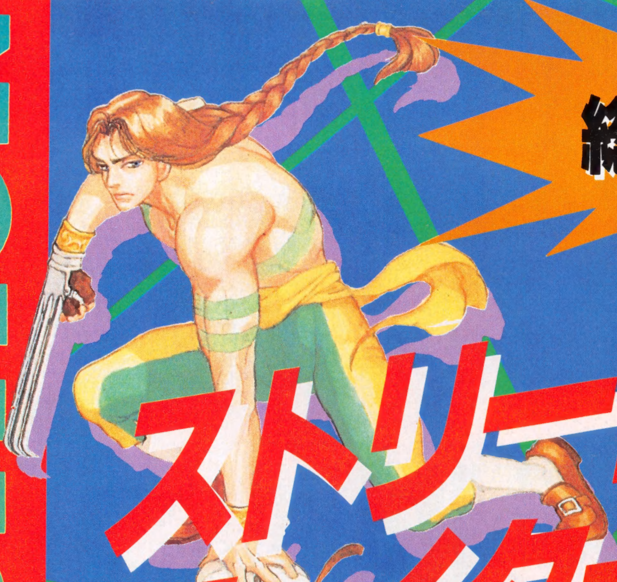
占い&おまじない
ラッキー・チャーム LUCKY・CHARM™

Innovations in Recreational Electronic Media　　生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

irem IREM CORPORATION アイレム株式会社

本　　社　(〒550)大阪市西区西本町1-11-9岡本興産ビル　☎(06) 535-1060(代表)
東京販売所　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル　☎(03)3442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

CHAMPION EDITION



総力特集!!

ストリートファイターII ダッシュ



夢がかなったのだ。そこにいるのは、かつての宿敵ではない。バイソンが、バルログが、サガットが、そしてベガが、今、我々の思うままに動き闘う。ストIIダッシュでは、まだ12人が横一線の状態。どのキャラで世界の頂点を目指すのか、それは君しだいだ!

噂の高いストIIダッシュがついに全貌を現した。ストIIとどこがどう違うのか。ストIIダッシュにズバッとメスを入れ、キャラ別に徹底的に分析してみた。

ここでは全体的な違いについて簡単に触れてみよう。

●ゲームシステム

・四天王が使える
・同キャラ対戦が可能

この2つは言わずと知れたこと。ストIIダッシュ最大のウリだ。

・ラウンド4がファイナル・ラウンド

これは相討ちでの稼ぎをなくすため。しかもF・ラウンドはボーナス点はおろか、技の点数すら入らない。なかなかグーな処置だ。

●全キャラ共通

・起き上がりの技がでやすい

サマーソルト、スーパー頭突き、ローリング、昇龍拳などが、より出やすくなった。

ちなみにコマンドの入力方向は足の向きではなく敵のいる向きになった。

・当たり判定が見た目通りに近くなった

今まではブランカの中足払いや春麗の立ち中キック、ガイルのソバットなどは無敵部分があったが、これらにもカウンターを合わせられるようになった。

・ジャンプ大パンチが強い

特に本田、リュウ・ケンが強い。

・気絶しにくい

ダルシムにとってはうれしい限りだ。ただしザンギエフの攻撃は星が出やすい。

・連打で入る通常攻撃のダメージが低い

リュウ・ケンの小足払い、ガイルの小パンチなどの減りが極端に少なくなった。ただしザンギの小パンチは別。

・全体的に攻撃力が低めに設定された

でもザンギは…。

●その他

・キメ技(必殺技に限る)は3倍の点数が入る

つまりスクリューでカタをつけた場合は60000点入るということ(20000×3)。

・コンピュータが強くなった

これは対コンピュータの項を参照のこと。

・新技をひっさげて再登場したキャラがいる

と、うまくひいたところで各キャラクターの紹介だ。

超目玉、四天王からいくぞ。



パワーで押せ！
ファイナルターンパンチは超強力!!

M・バイソン

C・LAN



パワーバカ・バイソン

ストⅡでは血ヘドをまき散らしていとも簡単に地に伏したバイソン。

キック・投げ技がなく、敵を転ばせることもできずに投げはめの格好の的であったこのバイソン。

怒り狂うとやみくもにダッシュ攻撃をしてきて手がつけられないが、たいていそうなる前にあっさりと半生を終えてしまったあのバイソン。

バイソン……まさしくバカである。いやバカであった。

そんなバイソンがダッシュで蘇ったのだ。今までの欠点を克服して…。

結果、バイソンは四天王と呼ぶにふさわしい地位を得た…か？

バイソンの特徴

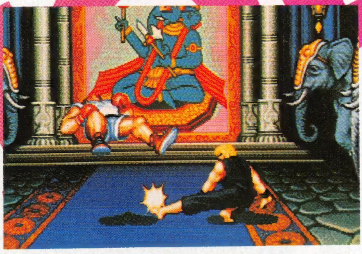
●やはりパワー

バイソンの持ち味はやはり桁違いのパワーだ。E・本田並みかあるいはそれ以上かもしれない。さらに、ジャンプ大パンチ＋立ち中パンチ＋ダッシュストレートの3段攻撃も確認されている。これは脅威だ。

ゆったりとしたジャンプに多少問題はあるが、ジャンプ大パンチが強く、移動も思ったほど遅くないので使いこなせればかなりの強さを発揮できそうだ。

●必殺技

必殺技関連で大きく変わったのがターンパンチ。パンチボタン3つのほかにキックボタン3つでも出せるようになった。さらに、ターンパンチの攻撃力は溜め時間に比例している。溜めれば溜めるほど攻撃力が上がっていくのだ。全8段階で、出すときに1段階なら「ワン」、2段階なら「ツー」……というふうにしゃべってくれる（8段階は「ファイナル」）。実は影のレフェリーはバイソンだったのかもしれない。ちなみに最強のターンパンチを出すには70秒くらい溜めなくてはならないが、相手の体力を3分の2以上減らすことができる（ガードさせても4分の1くらい減る。体力満タンの場合だが）。



「ファイナ……!!!」……ああ神よ。苦労は報われぬもの。

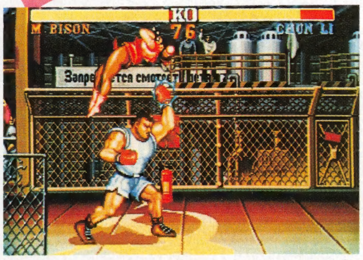
ダッシュ攻撃は出してすぐ溜めに入ればほぼ連続で出せる。しかし、完全なはめにはならず足払いなどで転ぶので多用は禁物。

●バッティング

クリンチからのヘッドバッドはかなり強力。最初の一撃が強い。ついに反則技を使ってしまったバイソン。ボクサーとしてのプライドより勝ちを選んだか（でも使えなきゃ投げはめの的だが）。

●その他

しゃがみの大パンチ、大キックが強い。大パンチはアッパーで、対空兵器として使える。大キックは見た目こそただのパンチだが、相手を転ばせることができる唯一の技だ。



ドゴンッ!バイソンどこ見てる。本当に狙ったのか。



おニューな技。はたして使えるか。

また、ジャブ（小パンチ）が連打できるのも強み。リーチは見た目よりは短い。

立ち中パンチはボディーブローで、ストⅡのバイソンは使わなかった技だ。

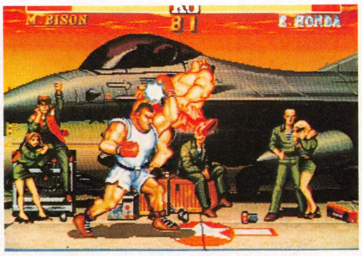
基本的な攻撃方法（対戦）

飛び道具のないキャラなので、敵のスキをつく戦い方が基本になる。こちらから攻める場合はダッシュ攻撃や大パンチなどで跳び込むとよい（返し技のないキャラに限る）。小パンチで跳び込んでバッティングも使える（投げ返しに注意）。

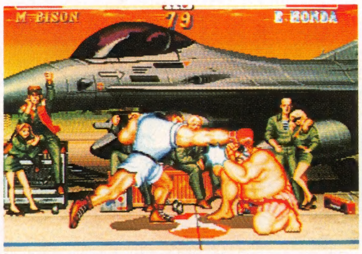
パワーは強いが、一気にたたみ込めないのが欠点だ。また足元が弱いので、足払いでうっかり転ばされないようにしよう。

相手が跳び込んできたらしゃがみの大パンチ（アッパー）が使える。あまりひきつけずにすぐに出すと当たりやすい。相討ちになってもこちら側が攻撃力が高いので有利だ。

アッパーで落としたら、すぐにダッシュパンチやターンパンチでガードの上から叩こう。



敵を落として…。



ダッシュパンチで打つべし。でも昇龍が怖いんだよなぁ。

リュウ・ケンに対しては波動拳の先読み命。リュウは波動拳が早いのでタイミングがバッチリ合わないと昇龍拳で…。遠めなら着地を狙う足払いに大パンチを合わせよう。

足払いをスカッたら、着地後にダッシュ攻撃などをするのも手だ（空ジャンプだけではたまらないので、少し待つこと）。



リュウ「う、うわ～くるな～」。

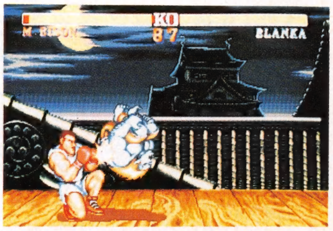
ケンには、かなり遠くから跳んでも大昇龍で落とされることがある。ダッシュ攻撃にも当てられるため、大昇龍には絶えず警戒していよう。

ガイル、ダルシムも飛び道具があるので辛い相手。跳び込み大パンチとダッシュにかける。下に溜めていないガイルにはダッシュパンチでガンガン行こう。ソニックを撃とうとした瞬間にぶち当たることがけっこうある。でも多用は禁物。この2人には、足払い、スライディングに注意しつつダッシュで近寄ろう。



読みというよりカケだな、ウン。

ブランカは、絶えずしゃがみジャブを連打しつつ、跳び込んできたらアッパーという、いわゆる“待ちバイ”が使える。時折ダッシュも混ぜるとなおグーだ。ローリングは、ガードしてすぐダッシュストレートを出せば小、中、大すべて必ずヒットする。覚えておこう。



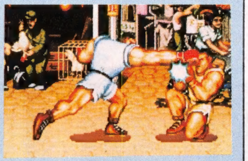
カンッくるくるくる…。



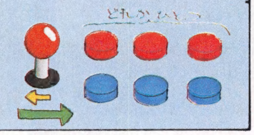
ズガアン!!いいねコレ。

ダッシュストレート

レバーを左(左上、左下)に一定時間溜めて、レバー右とほぼ同時に、いずれかのパンチボタンを押す。小は距離が短く、大は長い。



ダッシュアッパーより使う機会は多い（はず）。

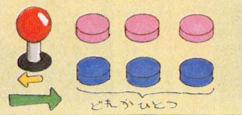


ダッシュアッパー

レバーを左(左上、左下)に一定時間溜めて、レバー右と同時にいずれかのキックボタンを押す。小は距離が短く、大は長い。



超遠くで跳ばれたら対空兵器に使える（かも）。

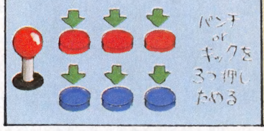


ターンパンチ

パンチボタン3つかキックボタン3つを押しっ放しにしていずれかを離す。攻撃力はボタンを押して溜めている時間に比例（全8段階)。



君の忍耐力が攻撃力に反映するぞ。



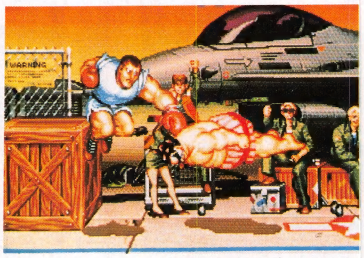
バッティング

敵に密着してレバー左右どちらかに入れて中パンチか大パンチを押す。ボタンを連打すれば早く頭突きをする。



意地んなってるって感じ。バイソンも痛そう。

本田だが、かなりの強敵。百裂シールドは、跳び込み大パンチでギリギリ当てられるが、ムズい上にくらい投げされやすいので、怖ければしゃがみ大キックで相討ちしてしまおう（E・本田の百裂張り手にも判定がついた)。スーパー頭突きはギリギリひきつけてしゃがみアッパーか、逃げ大パンチで落とせるが、大頭突きだと難しい。



そううまくいくもんでもない。

ザンギエフも強い。待ちバイが使える。ダブルラリアットはしゃがみの大キックで応戦しよう。こちらから突っ込むのは極力避ける。姑息だ。

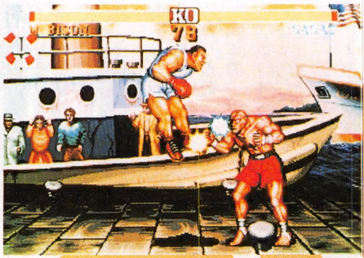
春麗は比較的やりやすい相手。跳んできたら、早めにアッパーで叩き落とそう。のっかりには負けてしまうこともあるが(相討ちも多い)、端以外なら跳んでいったところを攻撃できる。

四天王の中ではバルログが強い。バルログはバルセロナがあるので、これの対処法が重要になってくる。投げならばアッパーで返せるが、投げかツメかを見分けるのは不可能に近いのでカンが頼りだ（超無責任!-)。でもガードしててポイッと投げられると実に悔しいから一応技を出したほうがいいかも（投げのダメージは大きいし)。ダッシュ攻撃の大で逃げるのも一つの策。

同キャラ対戦（バイソン対バイソン）は不毛な戦いになりそう。まだよくわからない（ごめん)。

サガットはアッパーカットが無敵じゃない分、リュウ・ケンよりは楽なはず。普通に跳び込んでも相討ちになることが多い。

さて四天王を束ねるベガだ



一方的に勝つことすらある。しよせん模倣であったか。

が、バイソンに分があるかもしれない。サイコクラッシャーが怖いが、今の段階ではバイソンのほうが強い感じだ。ベガは接近戦には弱い上に飛び道具がないからだ。でもサイコにはホントに注意。

各キャラとの相性

やはり飛び道具を持つ奴らがガンだろう。特にリュウ・ケンだ。トリカゴにされると脱出が難しい。リュウは波動拳のスキが小さいし、ケンは大昇龍が横に流れるので垂直ジャンプでも当たってしまう可能性がある。本当にやだ。

ガイルもソニック中蹴りやソニック足払いがあるので苦しい戦いを強いられる。

飛び道具のあるキャラのうちではサガットが比較的楽に戦えるほうだろう。

では飛び道具のないキャラに関してはどうか。強敵は本田、ザンギエフ、バルログで、その他のキャラに関してはバイソンに軍配が上がりそうだ。

底知れぬ力に期待

言い訳しているようでみっともないが、これまで書いたことはあくまで取材の段階のもので、ほかにも使える技や戦い方があるかもしれない。それらも見つかり次第、随時お伝えしていく予定なので期待してほしい。

ターンパンチも使いたいのだが、溜めている間は操作しづらくなるから（ボタンが)、今いち使えない気もするのだが…（でも笑える)。



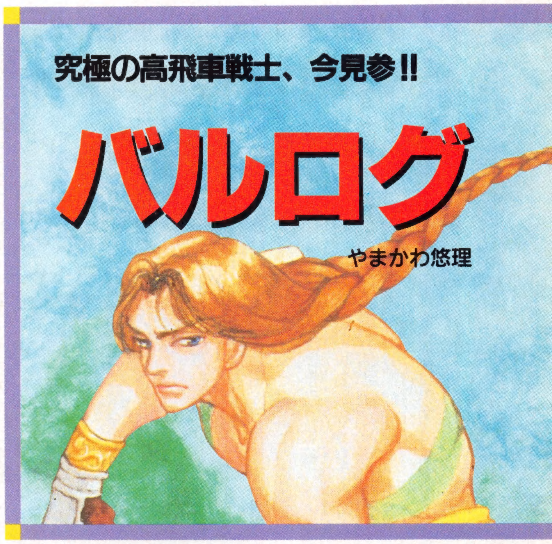
「うひ〜」バイソンたじたじ。



究極の高飛車戦士、今見参!!

バルログ

やまかわ悠理



バルログを使いたい——この夢が今、現実に

「美」に対して、異常な執着心を燃やすキザ野郎のバルログ。前作ではかなりの強敵で、若きストリートファイターは苦しめられたことだろう。
しかし、ダッシュになってこの美しき戦士が使えるのである。華麗に戦えるかどうかはプレイヤーしだいだ!!

全キャラ一番の機動力

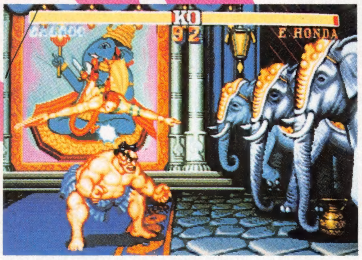
バルログの特徴は、移動スピードが速いという点である。前作で、プレイヤーキャラ中一番スピードが速かった春麗でさえ遅く感じるほどのスピードなのである。
もちろん、ジャンプの速さも全キャラで一番である。これも、ブランカより速いので、リュウ&ケンの波動昇龍拳は当然のごとく間にあわない。しかし、このジャンプの速さが災いして、遅い波動拳を垂直ジャンプでよけにくい（よけられない?）という欠点がある。

生まれ変わった必殺技

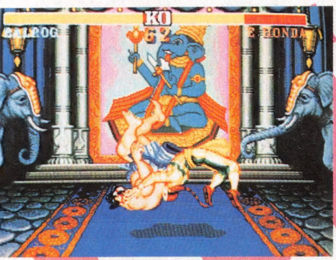
必殺技は前作とはガラリと変わっている。特徴を理解してから使い道を考えよう。

○バルセロナアタック
イズナドロップ

今回はどこの国でも出せるようになったが、攻撃に至るまでのプロセスが少し違っている。前作では金網にはりついてから画面外に1回消えてから攻撃したが、今回は三角跳びをしてから攻撃するのである（スペインでは前作と同じ）。このとき、三角跳びにいく壁の方向も選択できる。これは下に溜めたあとの上+キックのとき斜め上でできる。
この必殺技を行う点での注意点は3つある。
まず、三角跳びに移るときに壁がないと、意味のない空中遊泳になってしまうこと。
そして、三角跳びのときは完全に無防備になってしまうこと。そして、バルセロナをガードされたり、なにもないと



必殺バルセロナアタック!!相手が地上にいても、くらうとダウンする。

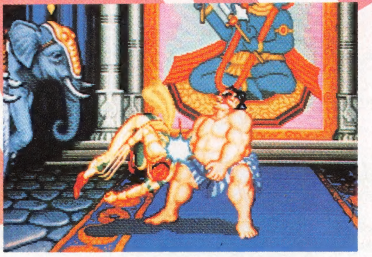


急降下イズナドロップ。慣れると気持ちいいほどポンポン出せる。しかも強力!!

ころに落ちたりすると一瞬スキができてしまうという点だ。
無敵になる必殺技を持たないキャラに対してはガンガン使ってもいいが、そうでない場合はあまり多用しないほうがいいだろう。

○ローリングクリスタルフラッシュ

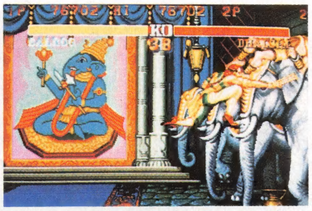
回転中は相手がガードしても体力を削ることが、まともにくらったところで体力はほとんど減ってくれない。回転し終わったあとの爪攻撃が一番体力を減らすことができる。
実際に使うときは、小のほうが使い勝手がいい。相手と接近している場合は大で出し、せこせこと体力を削るのもいい。



ぐるぐるまわるローリングクリスタルフラッシュ。大だとなかなか笑える。

○スターダストドロップ

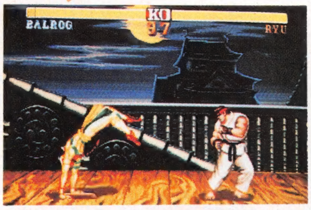
いわゆる空中投げだが、前作ではほとんど見ることができなかった幻の技だ。
狙うチャンスは少ないし、無理矢理狙うよりはくぐり投げのほうが確実である。どちらかというと大道芸向きか?



幻の空中投げスターダストドロップ。投げる瞬間は超カッコイイ!!

○バック転

前作のコンピューターのように常に無敵状態というわけにはいかない。人間の手でやると、どうしてもスキができてしまうので使い道がない。



くるくるまわるバック転。回転後はスキだらけ。

○その他

しゃがみ小・中パンチは連打がかなりきくので使いやすい。リーチは見た目より短い。
斜めジャンプキックも強く、相手の懐に跳び込むときに重宝する。
比較的多用するのはこれくらいである。ほかの基本技は欠点のほうが多い。
大足払い（スライディング）は、唯一相手を転ばせることができるが、ガードされるとスキが多いので多用は禁物。

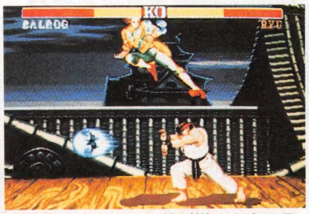


スライディングはガードされるとピンチ!!たちまち反撃されてしまう。

小・中足払いは、ほかのキャラと比べるとリーチが短いので機動力をフルに生かさないと活用しにくい。
あとは、これといった対空兵器がないのが弱い。垂直ジャンプキックではたき落とすのが精いっぱいだ。

基本的な攻撃方法（対戦）

スピードを生かしたかく乱戦法か、バルセロナ&イズナの連チャン戦法の2つが挙げられる。対空兵器がないだけに「待ちバルログ」などという戦法は無謀の一言で片づく。
かく乱戦法は、持ち前のスピードを生かしたオーソドックスな戦法といえる。相手につかつかと歩み寄って、足払いや小パンチをフェイントに使った投げなどバリエーションに富んでいる。さらに遠い間合いからスライディングのあとでローリングCFということも可能。
連チャン戦法は、文字通りバルセロナ&イズナを連発する戦法である。ただし、強力な返し技を持った敵に対してはやらないほうがいい。それと同時に、空中移動をうまく制御できなくては意味がない。ついでにいうと、スペインでは全然意味がない。
リュウ&ケンに対しては、かく乱戦法命。波動拳を先読みして跳び蹴りを当てたり、大足払いを空振りさせて投げにいったりできる。ローリングCFやバルセロナは昇龍拳のエジキと化すので使わない。



波動拳を跳びこして跳び蹴りを当てることが楽々できる。ブランカより楽だ。

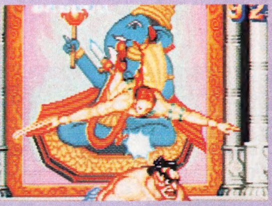


だから…。ケンにバルセロナアタックはやばいっていったのに～。

本田に対しては、スーパー頭突きのためがないときに跳び蹴りに行ったり、バルセロナでかく乱したりできる。
春麗には連チャン戦法が効

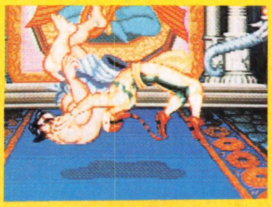
フライングバルセロナアタック

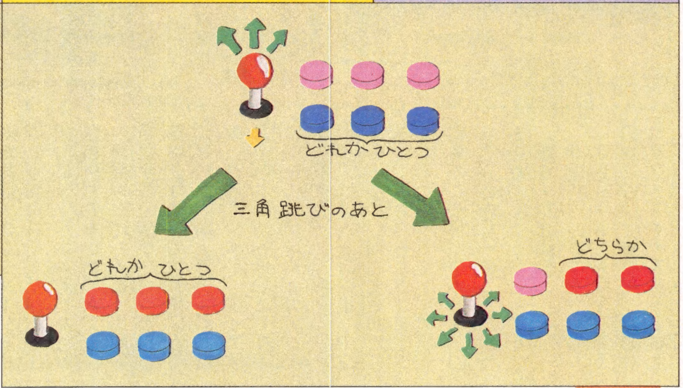
レバーを下方向に一定時間溜めて、レバーを上に入れると同時にキックボタンを押す。三角跳びのあとの落下のときにパンチボタンを押す。



イズナドロップ

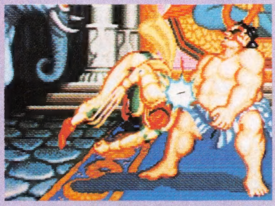
レバーを下方向に一定時間溜めて、レバーを上に入れると同時にキックボタンを押す。三角跳びのあとの落下のときに、バルログが相手の間合いに入ったらレバーを上以外の方向に入れてパンチボタンを押す。

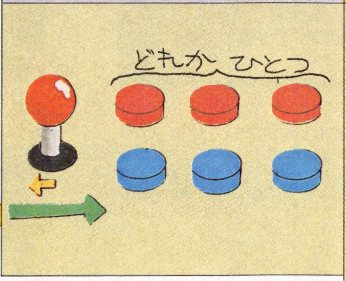




ローリングクリスタルフラッシュ

レバーを左方向に一定時間溜めて、レバーを右方向に入れると同時にいずれかのパンチボタンを押す。爪攻撃の前の回転は、小→1、中→2、大→3回転。



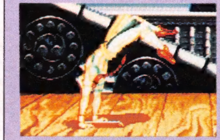


スターダストドロップ

両者が空中にいるとき、バルログが相手の下に位置するとき、レバーを上方向以外に入れて中・大パンチボタンを押す。

バック転

レバーを左側に2回すばやく入れる。





果テキメンだが、バルセロナの三角跳びに行くときにうまく移動されてスカされることもあるので注意が必要だ。相手の狙い（バルセロナに行く前に空中投げを狙ったり逃げようとしたり…）に応じて、バルセロナとイズナを使い分ければ怖い相手ではない。

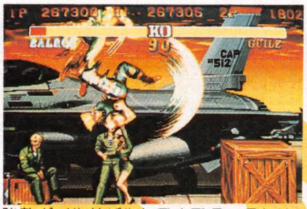

イズナドロップを狙うと空中投げが怖い。そういうときはバルセロナアタックに切り換える。

ブランカも同様に連チャン戦法がいい。ただし、電激で返されるので、そのときはうまく逃げること。電激にイズナも狙えないことはないが、かなり危険が伴うので逃げたほうが無難。

ザンギエフは、ヘッドバッドさえ気をつければ連チャン戦法でよい。ただし、バルセロナはガードされるとスクリューで吸いこまれる可能性があるので、イズナ中心となる。


電激にバルセロナアタックは勝てない。空中制御で逃げるべし。

ガイルはちょっとやりにくい相手。連チャン戦法はサマーソルトであっさり返されてしまう。スピードでかく乱しようにも待ちガイルを使われると少しきびしい。そんなときには、投げにいくと見せかけてサマーソルトを空振りさせて着地を投げるしかない？ソニックブームを出したら跳び蹴りで跳び込んで一気にたたみかける。


強敵ガイル!!バルセロナアタックもサマーソルトの前には勝てない。

ダルシムは連チャン戦法がいい。三角跳びのあとはダルシムにいい返し技がみつかっていないために、イズナのかっこうのエジキとなるのである。しかし、これは取材の時点の話なので、時がたてば返し技が見つかるかもしれない。

バイソンは連チャン戦法がピタリとはまる。バルセロナに対する返し技が見つかっていないし、バイソンの背中のほうに落ちてイズナということもできる。地上では圧倒的に不利だ。

同キャラ対戦は、壮絶な空中戦になる。バルセロナ・イズナ・スターダストの連発になりがち。先にバルセロナ&イズナを出したほうが有利。


ヒャー、ヒャー……。バルログの悲鳴が絶えることがない今日この頃である。

サガットに対しては上タイガーか下タイガーかを見切ることが大切。うまく見切って跳び蹴りやスライディングでダメージを与える。連チャン戦法はアッパーカットで玉砕。

ベガは連チャン戦法がよい。ただし、サイコクラッシャーには注意が必要だ。

各キャラとの相性

上方向に対する必殺技を持つキャラには連チャン戦法は効果なしと考えてよい。そこで、地上戦での戦い方がポイントとなってくるが、そこで不利なキャラとなるとガイルの名前が双挙がってくる。

飛び道具を持っているキャラにも読みの要素が入るが、ほぼ互角に戦えるとみてよい。

その他のキャラには、まんべんなく若干優勢に戦える。ただし、バルログのスピードにプレイヤー自身が扱うことができるかどうかの問題もあるが…。

とにかく、バルセロナ&イズナが使いこなせればかなり強いキャラである。

タイガータイガーアッパーカット…サガット

サガットというとうるさいキャラのひとつだ。ひたすらタイガーショットを撃ちまくり、たまに何か別なことをしたと思ったらタイガーアッパーカット。バリエーションが少ないのだ。

しかし、ストIからストⅡへと変わりタイガーアッパーカットを覚えたように、今度も彼は復活した。転んでもただでは起きなかった。投げ、足払い、そして新技ひざ蹴りを加えて再び世界一に挑むのだ。

世界一になったら、今度はどうするのか…どこに行くサガット?

恐ろしい必殺技の数々

サガットといえばやはりタイガーショット。寄せつけない強さと、近づいてきたらタイガーアッパーカットだ。

ちょっとリュウ・ケンに似ているが、新技ひざ蹴りの出現により、サガットも俊敏な攻撃ができるようになった。どこまでストⅡのコンピューターと変わるか楽しみである。

では、くわしく説明していこう

○タイガーショット

パンチボタンの波動拳コマンドタイガーでショット、キックボタンの波動拳コマンドでグランドタイガーショットだ。リュウ・ケンのくせで上タイガーを撃ってしまうが、簡単にしゃがんでよけられてしまう。グランドタイガーショットが基本で、メインで多用したほうがいいだろう。

もちろん、小で出すと遅く、大で出すと速い。小と大をうまく使い分けると、相手はけっこう跳び込んで来にくくなるはずだ。



タイガーショット。ブランカは歩いてくぐれてしまう。



グランドタイガーショットはダルでもくぐれない。

○タイガーアッパーカット

タイガーアッパーカットはストⅡコンピューターとも、リュウ・ケンの昇龍拳とも似ているが実はかなり違う。



地上で当たりやすいタイガーアッパーカット。

最も違うところは、タイガーアッパーカットは無敵でなくなったことだ。強力なジャンプ攻撃なら相討ちになることが多いだろう。とはいっても、強力な対空兵器には違いない。タイガーアッパーカットには、根元で当たると強い、などというものがない。常に当たれば大きなダメージを相手に与えられる。だから、圧倒的にリードされていなければ相討ちでもいいのだ。

昇龍拳と比べると、比較的判定が前のほうへぐっと出る。空中ではケンの大昇龍ほどではないが、地上で少し離れた敵には当てやすい。タイガーアッパーカットは地上で相手に当たると倒すことができるので強力だ。

今回はストⅡコンピューターのように、落ちてきたところにくらってもカウンターダメージをくらわなくなった。無敵ですらなくなったが、これで心おきなく使えるというものだ。

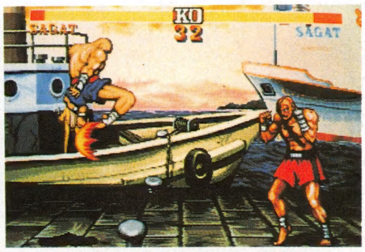
○新技・ひざ蹴り

単調になりがちなサガットに大きな可能性を与えているのがこのひざ蹴りだ。波動拳コマンドマイナス右下＋右上にキックボタンで出る。

ひざ蹴りは、いわゆる小ジャンプという感じでひざで跳び込んでいく技だ。いきなり前方へ速いスピードで跳んで行くので意表をつかれる。

しかも、一応ある程度の高さまでジャンプするのでソニックブームを跳び越していくこともできる。波動拳はかなり難しいが。

間合いをつめるのに有効な技で、応用した使い方はいろいろできそう。今後の研究課題だ。

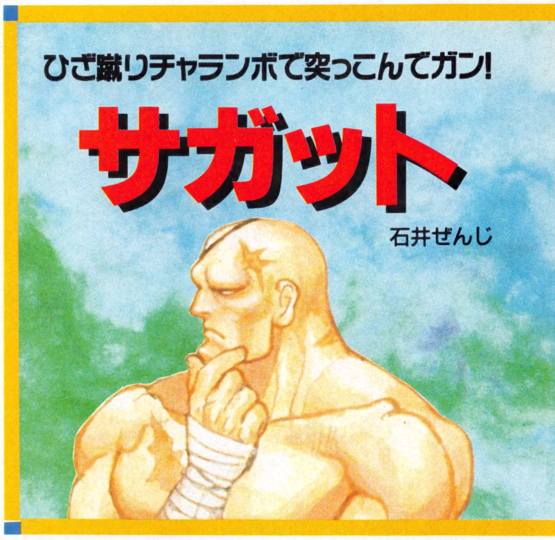


ひざ蹴りは近寄り抜に使えそう。意外に威力もある。

ひざ蹴りチャランボで突っこんでガン!

サガット

石井ぜんじ



基本的な攻撃方法

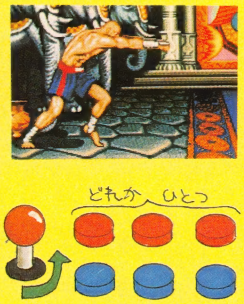
やはり基本は波動昇龍、じゃなかった、タイガータイガーアッパーカットだ。グランドタイガーを連発してプレッシャーをかけて、ジャンプしてきたらタイガーアッパーカットだ。

密着した場合は足払いが強力。しかし出るのが遅いので、大足払い以外はあまり使えないかもしれない。接近戦でもタイガーアッパーカットは有効な武器だ。

ジャンプで跳び込むときは、大キックが強い。

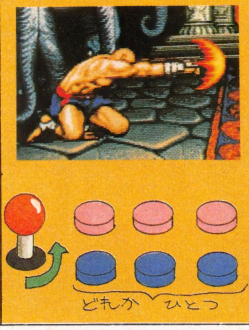
タイガーショット

レバーを下、右下、右と素早く入れて、いずれかのパンチボタンを押す。小はスピードが遅く、大は速い。



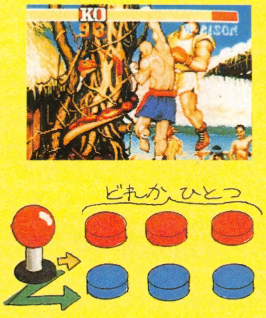
グランドタイガーショット

レバーを下、右下、右と素早く入れて、いずれかのキックボタンを押す。小は遅く、大は速い。



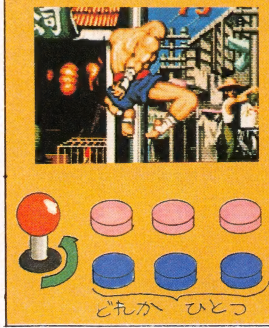
タイガーアッパーカット

レバーを右、下、右下と素早く入れて、レバー右下とほぼ同時にいずれかのパンチボタンを押す。小は小さく、中、大は大きく伸び上がる。



ひざ蹴り

レバーを下、右、右上と素早く入れて、レバー右上とほぼ同時にキックボタン。





足払いのうち合いはかなり強い。

ひざ蹴りを使う場合は、タイガーショットで押しこんでおいて、ひざ蹴りでいきなり近づくと効果的。いきなり近づいて投げ、足払いの攻撃が使える。ひざ蹴りの使い方はいろいろ工夫してみよう。

各キャラとの戦い方

リュウ・ケンとは、波動拳とタイガーショットの撃ち合いから、見切って跳び蹴りの勝負になる。ひざ蹴りで波動拳をよけるのはかなり大変だが可能だ。

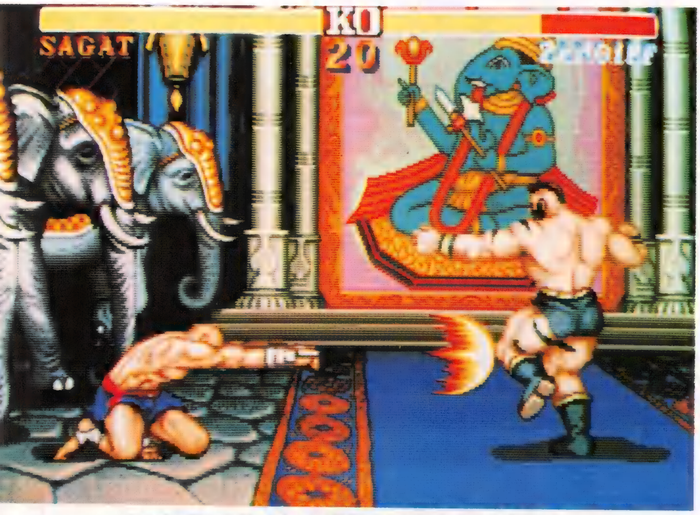
ガイルに対しては、グランドタイガーショットで押しまくる。ソニックを跳び越してのひざ蹴りがかなり使える。



ガイルにはひざ蹴りが有効だ。

ダルシムに対してはグランドタイガーショットが有効だ。なんてったってグランドタイガーは下をスライディングでくぐれないからだ。また、リュウ・ケンより跳び蹴りが強いので入りやすいだろう。

飛び道具のない旧8人に対しては、基本のタイガータイガーアッパーカットと、ひざ蹴りを交えた跳び込みで十分対処できるだろう。ザンギエフは、下タイガーをダブルラリアットでかわせなくなったのでその分サガットが有利か。グランドタイガーを失敗してひざ蹴りにならないように注意したい。



ザンギエフは下タイガーをダブルラリアットでかわせない。



跳び蹴りも威力満点。

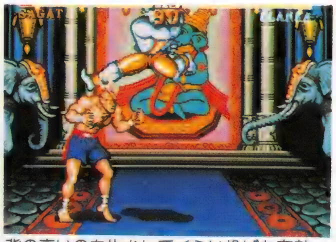
四天王に対しては、全体的に強い。ベガはタイガーアッパーカットに弱いし、バイソンにも五分に戦えるだろう。

各キャラとの相性

リュウ・ケンに対してほぼ互角か。ひざ蹴りをうまく使って有利に試合を運びたいところだ。

怖いのはブランカとE・本田。近くに寄られるといやだが、至近距離からいきなりひざ蹴りを使い、かく乱しつつ攻める手も使える。まだそう分が悪いというほどでもない。

全体的にリュウ・ケンの相性に似ているが、リュウ・ケンほどの決定力に欠けるのでひざ蹴りがポイントになる。ダルシムに関してはリュウ・ケンでやるより楽そうだ。


背の高いのを生かしてくらい投げも有効。



同キャラ対決は上タイガーを撃っちゃだめ。



スーパー頭突きはちょっと怖い技だ。

真の王者が復活

守るだけでなく一気に攻めるならひざ蹴りの使い方がポイントだ。うまく使いこなせば強力な技となるだろう。サガットは絶対的な苦手がなく、使えばかなり強いキャラだと思う。



未知のブラックパワーを秘めたヤツ
ベガ

石井ぜんじ



帝王の力を見せつけろ!!

ストII四天王の頂点に立つベガ。その強力な攻撃力で、数々の挑戦者を闇に葬り去ってきた。ダブルニープレスからの3段技で相手をピヨらせ、デッドリースルーでとどめをさす。その強さはカリスマ的ですらあった。

しかし、AOUショーで見たベガは、あまりにも退化していた。あのベガが…。見るも無惨な姿に。あまりの強さに、こうするしかなかったらしい。

だが、今やベガは復活した。ダブルニープレス、サイコクラッシャーという2つの強力な必殺技をひっさげて。

ベガの特徴

ベガの技は、ほとんどがため系の技だ。しゃがんだ状態から3種類のため技で攻めまくる。特にサイコクラッシャーが強い。

一番の欠点は、ジャンプの滞空時間があまりにも長いこと。これは問題なので、できるだけジャンプしないで敵の近くで攻め続けるようにする。

多彩な必殺技・変化技

○サイコクラッシャー

ため系の技で、最も脅威なのがこのサイコクラッシャー。大のサイコクラッシャーは、まともにくらうとガードしていても3発当たる（ガードするとようになってしまった。ガードしても、その上から減る分でもばかにならない。

また、少し遠くから飛んでくれば対空兵器としても使える。ただし、近くからだとサイコクラッシャーは出した直後無防備なので、そこを狙われることになる。

降りるときもサイコはスキがあるが、相手がガードした場合にいつも一方的にスキをつかれるわけではない。間合いによるので、状況をよく把握したうえで使おう。



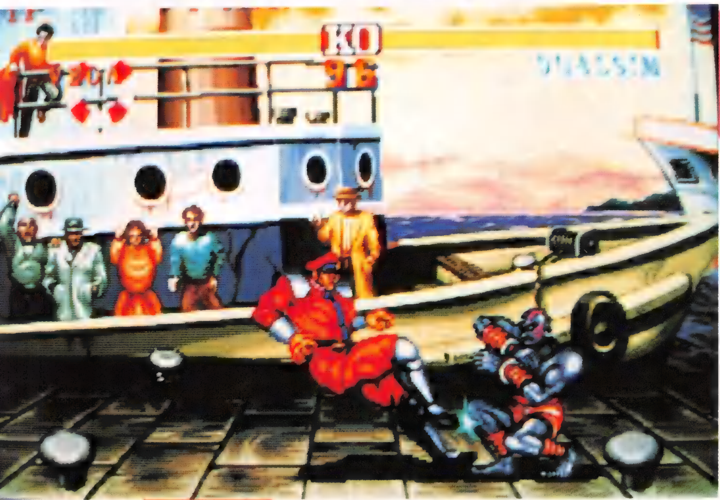
サイコクラッシャーはガードしてもガッガッガと3発当たる。

○ダブルニープレス

相手を追いこんだり、一瞬のスキをついて星を出したりするのに有効な技だ。ストIIのコンピューターのときと違い必殺技なので、ガードの上から減らすことができる。

とはいえ、ストIIコンピューターほど強くはない。ダブルニープレスから、連続技で簡単に3段技にすることはできないのだ。ダブルニープレスの後、少しスキができる。スキができるといっても、ガードされたら必ず投げられてしまうというほどでもない。

もともと強い技なので、ため時間が他の技に比べて少し長くなっている。



ダブルニープレスを遠くから出すと足元が狙いで近づける。

○ヘッドプレス

ジャンプして相手の頭を狙って踏みつけにいく。降りる時にはレバーによって空中制御でき、パンチを出しながら降りることができる。

なぜか、間合いによっては敵の頭に乗れず、向こう側にすっとんでいってしまったりする。でも幻惑するにはこれでも構わないだろう。

比較的返されやすい技なので、相手のスキをついてしかけなければいけない。他に波動昇龍拳を抜ける唯一の方法であることも覚えておこう。踏みつけた後、昇龍拳をくらわないように遠くか逆側に降りよう。



ヘッドプレスは相手の場所に勝手に飛んでいく。



ヘッドプレスの後、好きな方向に落ちながらスピンクラッシュを出せる。

○その他の基本技

小・中のしゃがみキックは、スライディングではなく、通常の足払いとなった。これは新技だ。中足払いは比較的使える。

大のしゃがみキックは、大スライディングとなる。威力は強いがガードされるとほとんどといっていいほど投げられてしまうので多用は危険だ。

立ちのキックは小・中・大いずれもかなりリーチが長い。



謎の中足払い。変なかっこうだけど使える。

うまく使えば有効な技になるかもしれない。

空中でパンチを出すと、ちゃんとジャンプパンチとなる。これは新技だ。空中ではかなり強く、キックと共にジャンプ技は強いほうだろう。



大スライディングは決まらないと後が怖い。

基本的攻撃方法（対戦）

バルログ同様、対空兵器がないのが最大の欠点。なおかつ強い技がほとんどため系なので、最もクセのあるキャラである。初めのうちはすごく使いづらいだろう。

しかし、個々の技が強いのでしっかりとした戦法が確立されればとても強くなる可能性がある。現状ではベガの真価をはかるのは難しい。

とりあえず、常にためていることが必要だ。できるだけ接近して技を出し、ガードさせたりしてためてダブルニープレス主体で攻める。攻めたらすぐしゃがみ、ためて再びチャンスを狙う。こんな感じ

の戦法になるだろう。

離れたところでジャンプしてしまったりスキを相手が見せれば、すかさずサイコクラッシャーだ。ガードされても大のサイコならかなり減らせる。

遠くに離されてしまった場合は、歩いて近づくほかにダブルニープレスで近づいたり、ヘッドプレスで近づいたりするのもいいだろう。特に壁に追いこまれて波動昇龍拳を撃たれたら、ヘッドプレスで抜けるしかない。

ジャンプして攻撃してこられたら基本的に対空兵器はない。ぐぐって攻めるか、垂直のジャンプキックや逃げキックで返そう。間合いが離れていればサイコクラッシャーで落とせるぞ。


波動拳をガードして、下にためておく。


たまったらヘッドプレスを硬直したケンにおみまいだ。

各キャラとの戦い

リュウ・ケンに対しては波動昇龍拳がとにかく強敵。離されたらヤバい。近くでできるだけ粘ってガイルのごとく攻めよう。常にためられるよう時間かせぎをしよう。

ガイルもソニックブームがあるので辛いが、正面からのいきなりダブルニープレス、サイコに加え、ヘッドプレスでうまくかく乱しよう。

ダルシムには、ジャンプで跳び込むとジャンプパンチ、キックがかなり強いので有効だ。もちろんヘッドプレスはもっと使える。距離を保ちたいダルシムにとっていきなり頭上に出現するヘッドプレスは脅威だろう。近づいたらしゃがんだり立ちキックなどで陰険に攻めるといい。

ブランカ・春麗にはためながらダブルニープレスを連発してガンガン攻めるといい。相手に主導権を与えずに攻め続けるといいだろう。

E・本田に対しては小頭突きをためていない時を見はからって頭上から攻めよう。張り手のカーテンがなければ正面からダブルニープレス、サイコが使える。小頭突きには注意。

ザンギエフに対しては、リーチのあるキックが有効、うかつに端に追いこむとスクリューはめに持ちこまれるので


立ちキックはダルにとって意外にイヤな攻撃だ。


ダブルニープレスを遠くから出すと足元が狙いで近づける。


デッドリースルーは間合いが広い。

各キャラとの相性

戦う場所をよく考えよう。

対四天王についてはまだよくわからないが、ダブルニープレス・サイコが飛び道具のないバイソン・バルログには使えるはず。互角に戦えると思う。サガットに対しては多少辛いがサイコで勝負だ。


サガットにはサイコで勝負だ。

ダルシム以外の飛び道具のあるキャラが辛い。バイソン同様、トリカゴにされるとヘッドプレスでしか脱出できず、昇龍で狙い撃ちされやすい。

それに比べ、飛び道具のないキャラに対してはダブルニープレス、サイコという強力な必殺技が使える分だけ強烈な強さを発揮する。

最後に

とにかく、ベガは強さともろさが同居しているキャラである。新しく使いこなすのに最も時間がかかりそうだ。

もしかして、ちゃんと使いこなせば、相当強いかもしれない。ヘッドプレスの使い方、ラッシュのかけ方、相手の技に対する対応など、現状では未知の部分が多い。

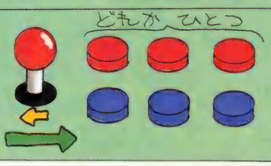
ベガが天下をとれるかどうか。最も可能性を秘めているキャラといってよいだろう。



サイコクラッシャー

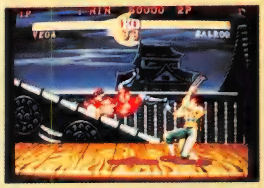
レバーを左（左上・左下）に一定時間ためて、レバー右とほぼ同時にいずれかのパンチボタンを押す。小は距離が短く、大は長い。

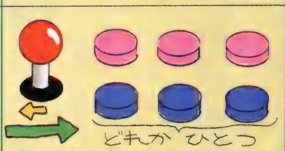




ダブルニープレス

レバーを左（左上・左下）に一定時間ためて、レバー右とほぼ同時にいずれかのキックボタンを押す。小は距離が短く、大は長い。

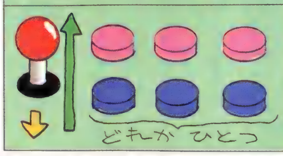




ヘッドプレス

レバーを下（左下・右下）に一定時間ためて、レバー上とほぼ同時にいずれかのキックボタンを押す。







可愛いキャラクターに注目度大!
コミカルシューティングゲーム!!

魔法警備隊 ガンホーキ

ホーキを飛ばしたり、回転したりと、多彩な攻撃方法が魅力のシューティング。今回は自機の操作+ステージ3までを大紹介だ。

RIK君

魔法のホーキを使いこなせ!

アイレムの新作は、ホーキに乗った主人公のシューティングゲーム、その名もガンホーキ。

アイレムファンならずともこのグラフィックを見て、やりたい!と思った人もいるだろう。難度もそれほど高くないので、見かけたらぜひプレイしてみよう!!

行け!マール、ジル 下界の魔物を取り締まれ!!

▼ストーリー

魔界と下界は月の扉をへだてた隣り合わせの関係。魔力は絶大であり、時として人間たちは契約をかわし魔物の力を借りることを知る。

しかし、今——。

下界では魔法犯罪が横行しているのが現状であった。

そして、あまりにも頻繁に魔界と接しすぎたために、ついに月の扉が壊れてしまい、魔族が下界に吹き出してしまった!!

てなわけで、下界に氾濫した魔物を取り締まるべく「魔法警備隊」の新米警備隊員マールとジルは、「月を持つ惑星アース」へと、とびたったのであった…!

カンタン操作で多彩な攻撃

▼基本操作

基本的に、8方向レバーで移動、Aボタンでショット、Bボタンで※ホーキシュート。Aボタンを押しつづければ、ため撃ちができるぞ。

■ホーキシュートとは

自機のまたがっているホーキを飛ばす攻撃である。レバーを右へ入れれば左、上へ入れれば下というように、レバーと逆の方向に飛ぶ。敵の弾を消すこともできるのでたいへん使い得な技である。



これがホーキシュートだ!

▼特殊動作

基本操作のほかに、これだけは覚えておきたい3つの動作がある。

ホーキ回転…レバーを上下にすばやく動かすと、自機がクルッと一回転する。このとき自機のホーキに当たった敵はダメージを受け、敵弾は消えてしまう。回転中の自機は一瞬無敵状態になる。



これがホーキ回転（画面は1面ボス）。

バックファイアー…これは要するに、自機のうしろから出ている火でも攻撃できるということ。敵の弾も消してくれるので、いざという時役に立つかも?



背後の敵にはこれだ!

立つ…このゲームは、地形に当たっても自機は死なない。そこの所で、上下に地形のある所で自機を押しつけるようにしてショットボタンを押すと、自機が真上（真下）へ3WAY弾を撃つ。さらにその状態からレバーで左右に歩きながらショットを撃つこともできる。



地面に立って攻撃。

パワーアップアイテム

POWER UP

LEVEL 1	ノーマル
LEVEL2	スピリッツが50
LEVEL3	スピリッツが100
LEVEL4	スピリッツが200

スピリッツ	たくさん集めるとパワーアップ!
スピリッツ5	スピリッツ5つ分

チェンジボール

赤の時にとると「魔法ファイアー」になる
黄の時にとると「魔法サンダー」になる

ホーキにまたがりGO!! ステージ紹介!

Stage 1 MIDNIGHT TOWN —夜の街—

昔は、魔界との境界をこえて最初に辿り着く人間界の街として栄えたここカサオ。

夜になると、悪戯者の魔物たちが暴れまわっていまは街に住む人も減り、このままではゴーストタウンになってしまう。

夜の街を出動だ。



この面は最初の面だけあって、たいした敵は出て来ません。ザコのオバケにはホーキシュートが有効だ。気をつけなければならないのは、建物の中へはいってからの宝箱。この宝箱の色の違うものは、目を光らせて、攻撃して来ます。



紫の宝箱には注意。

ボスは、長ーいヘビのような奴です。はさまれそうになったらホーキ回転で逃げましょう(無敵時間使用)。



これはボスを倒した瞬間。スピリッツを回収。

Stage 2 OUTSKIRTS —郊外—

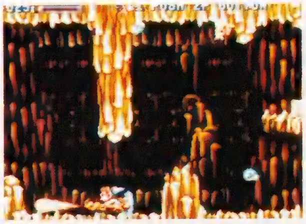
やさしい植物たちも、トゲを奮い立たせ毒の香りを放ち人たちを寄せ付けなくなってしまった…。



2ステージスタート直後。

草木が生い茂るステージ。スタート直後に浮いている赤いキノコのようなものは放っておくと弾をはいて来ます。ちなみにこの場面は上下にループします。

洞窟に入るとスライムやこうもりが攻撃をしかけてきます。



洞窟の中。スライムが弾をはくぞ。

ボスは岩がいくつも集まったり分裂したりしながら攻撃して来ます。こいつの弱点は頭の形をした所です。



2面ボス、岩を飛ばして来る。

Stage3 FLOATING TURTLES —浮遊亀—

草原が魔物たちのたまり場になっているという。浮遊亀が重なりあって空中に漂っている。



でっかい亀。甲羅には乗れるぞ。

その名のとおり浮遊する亀が登場するステージです。とても大きな亀が、頭と手足を伸ばして来ます。亀の本体は、ただ浮いているだけです。

後半に出てくる亀は、誘導弾を大量に放って来ます。この敵は倒した後も、甲羅だけがつっ込んで来ます。



こいつが誘導弾を放つ。

ボスは、やはり大きな亀です。



3面ボス。しかしこれはまだ第一形態だ。

最後に——

このゲームは、2人同時プレイも可能です。2人で協力してプレイして、全6ステージの魔物を取り締まってあげましょう。



宇宙を翔け抜けろ!

ギャラクティックストーム
GALACTIC STORM

©タイトー

ビュンビュン飛んでくるミサイルたちをビュンビュンよけるのが気分いい!

ずるずる



侵略者、発動…

昔、地球上に栄えた超古代文明を破壊へと導いた天体が存在していた。

その天体は、かつての人々に、神と恐れられ、その侵略は神の審判としてとらえられていた。

破壊の神々は、やがて潮がひいていくように、侵略を停止した。

地球に接近を続けていた神の天体も遠ざかっていった。

その出来事から長い年月が経過していった……。

かつての恐怖は、悪夢に変わり、人々の記憶から消えていったのであった。

人々が新たな力を取り戻した今、神という名の天体――侵略者は、再びその破壊力を発動したのである。

画面はこう見る

画面を見渡すと、まず中央付近に自機。

この自機は、レバーを操作することで、ある程度画面上を動きまわる。向き続けると自機はその方向に向き、背景がその方向とは逆に流れていく。地上のあるところでは、かなりのスピード感が味わえるぞ。

画面の左上を見てみると、そこにはシールドゲージが見える。

このゲージは、敵の弾や、障害物から自機を守るエネルギー残量で、ダメージを受けることで減っていくのだ。

エネルギーが0になり、ダメージを受けると自機が壊れ、ゲームオーバー(残機なし制度)となる。

減ってしまったエネルギーは、面をクリアすると、一定量回復するので、多少安心できそう。

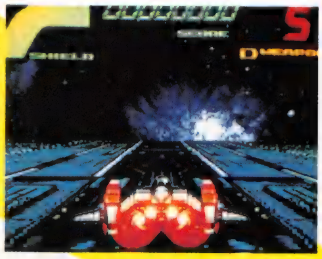
画面の左上には、特殊兵器の残弾数が表示されている。

その数だけ撃てる。

この特殊兵器は、発射されると、数個の弾が飛んでいき、画面上の敵にダメージを与える(弱い敵だらけなら全滅させられるぞ)。

これも0になっても、面クリア時に一定量補充される。

中央上にあるのは点数。当然、いっぱい敵を倒せば、高得点を狙えるぞ。



侵略者達を阻止すべく、戦闘機が基地から出撃するのであった。



出撃後すぐ敵の攻撃が!ミサイルがくる!まわりつつよけろ!

コックピットに座ればそこは…

目前には、特殊な操作系がある。これで自機を操るのだ。

その操作レバーは、右へ左へまわるのと、前後に倒れるという動きに対応し、自機がコントロールできる。

任意の方向へ傾ければ、その通りに自機が動いてくれるのだ。

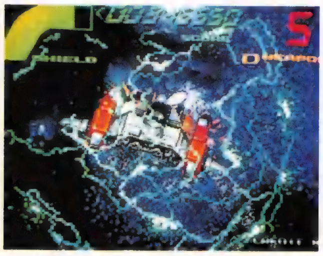
前後に倒せるレバーには、2種類のボタンが付いている。

これは攻撃をコントロールするもの。

手前(表)側についているボタン(親指で押すもの)は、特殊兵器用。これは、弾数が制限されている。その残弾数は、右上に表示されているのだが、万一0になっても面クリアをすれば補充される(満タンではないが)。

もうひとつの画面側(裏)のボタンは、通常バルカン用のトリガー。これは弾数に制限はなく、いくらでも撃てる。トリガーを引き続けると、連射することも可能なのだ。

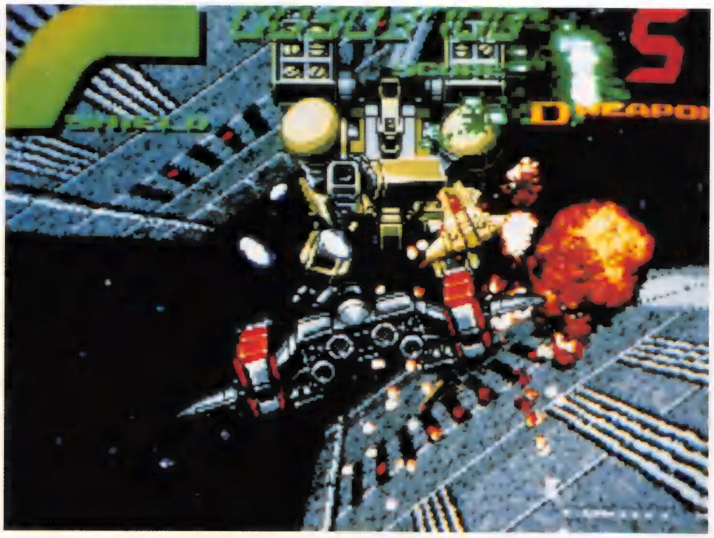
これだけの装備、操作で、神なる天体の侵略を防ぐのだ。やっぱり基本はおさえようね。



ガガガガ――ッ!ダメージをくらうとこんな風に!気をつけろ。



ステージ1のボスだ。見よこのミサイル群。しっかりよけろ!



戦闘機だけではなく、こんな型の敵も出現してくる。要注意!

誰にもわたさねえぞ!!
ガツンと一撃!!このゲーム



ステージ2がスタート。まずコロニーの入口へとんでいくぞ。

全部で4面!

ギャラクティックストームは、4つのステージから成っている。

基地から発進し、宇宙で交戦、地上で交戦、格子状地帯で交戦後、惑星内部へ……。

各ステージでは、いろいろな展開もあり、同じ空間でのいろんなシーンの集まりが、1つのステージに入っている。

高速でどんどん突き進んで行くので、飛ぶというよりは、翔け抜けるというのが合うだろう。

最終面をクリアしたあとには……。

コツを一言

敵は、後ろから左右から前からと、バンバン出現してくるが、それらの攻撃は意外に簡単なもの。

連なってくるミサイルから網のように降ってくるミサイルまで、思いきり違うようだが、よーく見るとどれも完璧に自機を狙ってくることがわかってくる。

となると、連続でミサイルがくる場合は、少しずつ時間差をつくりながら動いていけば、ミサイルに当たらない。

まあこれだけ覚えておいてくれれば、かなり先までスムーズに進むことが可能だ。

とりあえず3面の頭まではスパーッといけるだろう。

あとは、地上面でのよけだ。かなりの高速で飛びまわるので、最初の数回（数十回かな）は、気合の入ったアチョー(よけ)が必要だ。

自機の絵で先が見えなくなることに、最も注意をしなければいけないぞ。

あとは、特殊兵器を上手に使うことかな。

パターンになるまでは、危険回避のために使うのが一番だろう。

しかし、ちょっと始動までにタイムラグがあるかもしれないので注意しよう。

SF感覚満点のギャラクティックストーム。出回りが気になるところだが、タイトーではひさびさの筐体もの。期待も大きいぞ。みんなも見かけたら絶対やるべし。



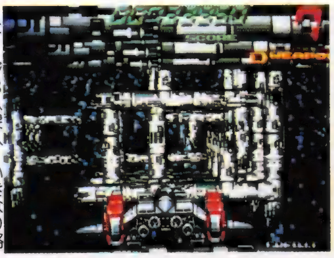
ここは、コロニーの中へ入るための通路だ。ここはオート操作。



コロニーの中での戦闘だ!こんな浮遊機雷が!撃ちおとせ!



コロニーの中に砂漠が!そんな砂漠にこんな敵が!やばいぞ!



ステージ3へ突入!いきなり格子状の障害物がでる。こわーい。



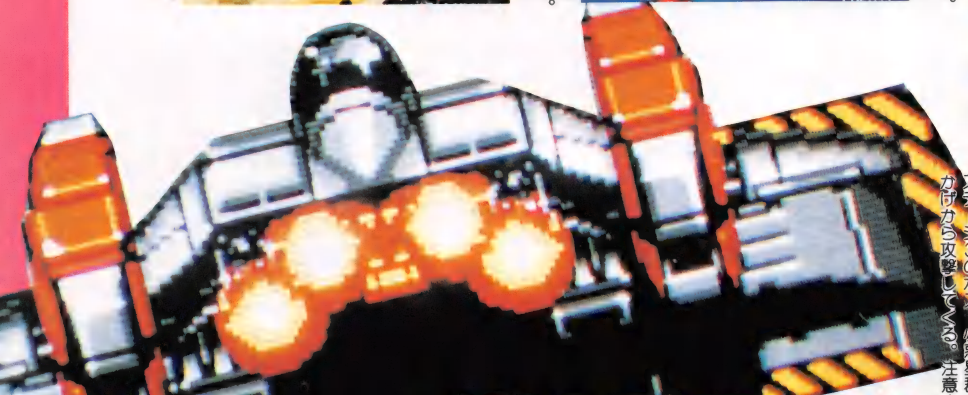
小惑星群の中に入ってしまった。小さいのから大きいのまで沢山。



戦艦の下側へ。そこでも熱い攻撃が!そこで特殊攻撃!バーン。



ステージ4へ進むと、惑星内での戦闘となる。狭いので注意。





ステージ3のボス。小惑星群のかげから攻撃してくる。注意!



高層の建物群の中をつっ走る。上へ下へよけてガンガン進もう!

これこそヒロイックファンタジー

ウォリアーブレード

©タイトー

デカイキャラ、デカイボス、美しいグラフィック、文句なし。

MOMO

危険な冒険が再び…

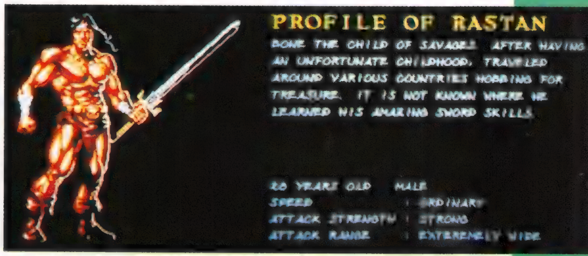
ラスタンはセーム国を後にし、再び冒険の旅に出た。

何日かが過ぎたある日の晩、ラスタンは奇妙な森へ迷いこんでしまった。そこでラスタンは占い師の老婆と出会い、自身の奇異なる運命を告げられる。

「蛮族の盗賊殿よ、最果ての国デポンへ行くがよい。あなたの探していた運命、そして探すべき運命は見つかる…。」

デポンへ向かう旅は長くつらいものだった。3年後、旅の途中で出会った仲間たちと共についに最果ての国デポンにたどりついた。

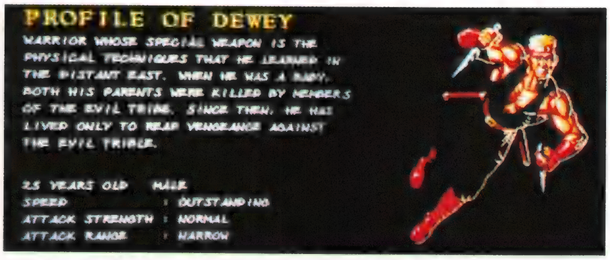
何もかもが若々しく、そして活力に満ちあふれていた時代。危険と財宝に囲まれた冒険が再び始まる。



デモで、各キャラのプロフィールが流れる。まずRASTAN。

戦い(操作)は体で覚えろ!

キャラによって、特殊攻撃などがあるが、それは後に回して先に基本的な操作方法を説明しよう。



選べるキャラクターその2。ナイフの使い手、DEWEY。

8方向レバーに2ボタン。レバーでマイキャラの移動、Aボタンで攻撃、Bボタンでジャンプ。

A+Bボタンで、大きな技（必殺技ではない）。

レバー連続2回でダッシュ。ダッシュ中にどちらかのボタンでダッシュ攻撃、A+Bボタンで飛びこみ攻撃。

と、基本的な操作はこれくらい。

次は特殊な操法だ！

マイキャラはある特定の敵キャラならつかむ事ができる。つかんでいる最中にAボタンでつかみ攻撃、レバーを入れると投げる。

つかんでいる最中にA+Bボタンで特殊つかみ攻撃（ダメージ大）。

ジャンプ着地後すぐにAボタンでキック（しかしなににか不明）。

ソフィアだけの特殊攻撃。まず大きな技（A+Bボタン）でムチが敵にからみついた時に、レバーを左右に入れると敵を死ぬまで叩きつけ攻撃ができる。

冒険者は3人 君はどのキャラを使う?

RASTAN (28)

流浪の山賊として、あてのない旅を続けている。

蛮族の子として生まれ、不遇の少年時代をすごした。この時代、たった1人で生きのびるには山賊となるしかなかったのだ。目的もないままに…。



とにかく攻撃力が強く、リーチもあり、スピードもけっして遅くはない。初心者には使いやすいキャラクターだ。力が強いので、敵をつかんだまま移動ができるが、特に意味はない。

DEWEY LINFORD (25)

幼いころ魔族に両親を殺されて以来、彼らに復讐することのみが生きがい。

「手に入れた財宝の3分の1を報酬とする。」という約束でラスタンに雇われ、今回の旅に同行することになった。

はるか東方の国で会得したニンジュツを武器とする。



スピードはとにかく速く、攻撃力もそこそこにあるのだが、とにかくリーチが短い。最初の内はつらいキャラだと思う。しかし、技が多く、カッコイイのでなかなかすてがたいぞ。

SOPHIA COLES (26)

かつて魔族により滅ぼされたランディスベルグ王国の王女で、本名をエカテリーナ＝フォーベルバウンという。

10年もの歳月を必死に生きのびた彼女は、いつしか「ムチ使いの女盗賊」と呼ばれるようになっていた。

だが、王国再建の資金を得るために、彼女は財宝さがしの旅を続けるほかなかったのだ…。



これも初心者向きキャラ。リーチが超広い。それだけで結構強い。攻撃力とスピードはないが気にすることはない。

何人のゲーマーがこのキャラの虜になることやら…。



ザザザザ——ッ!崖をすべり落ちながらの戦闘!痛そうだなあ。

MAHADIDE KARADI (?)

史上最強といわれる伝説の大魔法使い。



このキャラはプレイヤーは操作できない。アイテムを取ると出て来て、プレイヤーキャラクターが攻撃を加えると、魔法を使う。伝説の魔法使いのくせに…。しかし魔法は強力でほとんどの敵を一撃で倒すことができる。敵に囲まれた時に蹴飛ばそう。

面の選び方が大切だ どこから攻める?

ゲームをスタートさせるとまず「デポン街道」から始まる。まあ、ここはウォームア

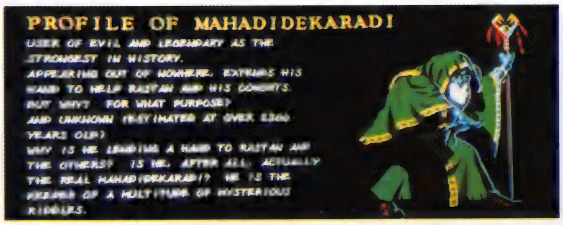
誰にもわたさねえぞ!!
ガツンと一撃!!このゲーム



ドドーーン！横2画面によるタイトル。迫力満点だ！

ップステージなので死ぬことはないだろう。
ここをクリアすると、4つのステージのうちの1つを選んでゲームを進める。
選ぶステージは「CASTLE」「TOWER」「SHIP」「PALACE」の4つ。これをクリアすれば最終面だ。

この4つのステージは、クリアするごとにアイテムがもらえる。このアイテムは体力UPや他にも役に立つアイテムばかりなので、どこを最初にクリアするか?という戦略性もある。



お助けキャラとなるか、MAHADIDEKARADI。



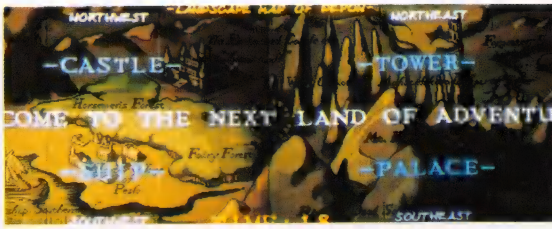
唯一の女性キャラ、SOPHIA。

ファンタジーの好きな君に！

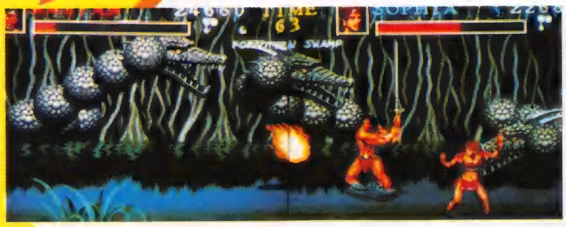
とにかく敵キャラがなかなかマニアックな武器を持っていてとてもよい。
どのキャラもとても魅力的なので発売されたらみんなでやろーー！



ケリッ！「さっさと進まんかーい！」。

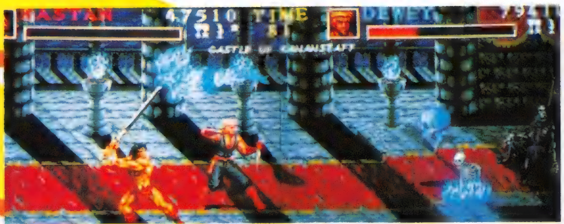


まずはどのステージから始めようか。


なかなか動きのいいボスの登場もある。



魔法使用！「FREEZING BREATH」。



亡骸から発する怨霊が…気をつけろ。



岩を操るこーんなボスもいるぞ！




©VIDEOSYSTEM 1992
集結！8人の戦闘野郎ども！
SONIC WINGS™
ソニックウィングス
●8方向2ボタン。2人同時プレイ可能。●F-14、F-15、AV-8、FSX等、8種の戦闘機&パイロットが選択可能。超ド迫力の特殊兵器！●アイテムで4段階のパワーアップ。●ステージは全部で8つ。●選んだ機体により変化するマルチエンディング等●これが新方式ウォー・シューティングだ！
Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION ©VIDEO SYSTEM 1991.
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
foca
フジテレビ OFFICIAL
世界初！公式F-1GPシミュレーション
多人数同時プレイOK!
君のレーシングスピリットが試される！
F-1 GRAND PRIX
通信機能搭載！
TEAM SELECT
★夢・ファンタスティックプレイ★
VIDEO SYSTEM
ビデオシステム株式会社／〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358代 FAX.075(723)0368

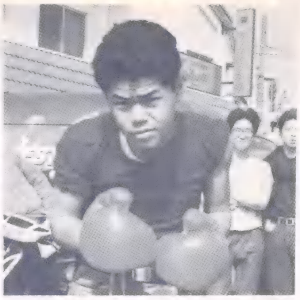
CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

6
No.73
June
1992

ここは愛知県尾西（びさい）。なんとここにはバイソンが生息していた。この時彼は、ヨソ者のわれわれを警戒し、低いうなり声を上げつかず離れずの位置を保っていた。カメラマンがここまで何とか近づいた。彼は言語を解し、友好的な態度さえとった。そして驚くべき事実が次々に明るみとなったのだ！くわしくは次号で!!



地獄の底までつきあうぜ 密着特集ストⅡダッシュ

誰にも渡さねえぞ! ガツンと一撃このゲーム!

俺は負けを認めない!! 絶対KO!! このゲーム!!

NEW GAME WASSHOI

好評連載

表紙：「ストリートファイターⅡダッシュ」カプコン イラスト：藤原ひさし／表紙写真：ソニックウィングス©ビデオシステム

第2部

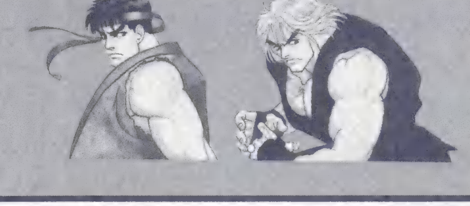
ストリートファイターIIダッシュ かつての8人に下剋上は起こるか?編

四天王に続き、前作同様に使える8人のキャラクターたちを見てみよう。はたしてガイルの王座は健在なのか。ザンギエフ、本田の逆襲は? ストIIダッシュでの使用キャラを誰にするか、選択の時が今、来たのだ!!

リュウ・ケン……のくせに……イカレタ強さ発揮!!

リュウ&ケン

C・LAN



主人公どもの意地

ストIIにおいて、ホームレスだの病気持ちだのとさんざん言われ続けたリュウ、そして金髪だの昇龍バカだのと言われ放題だったケン。この2人がダッシュではみちがえるようにパワーアップして帰ってきた。それぞれの思いを胸に秘め…。

何をかくそう、ダッシュではリュウとケンでは性質が違うのだ。どうやら別々に修業していたらしい。

前作との変更点

●波動拳

リュウの波動拳に対する思い入れは恐るべき成果をもたらした。**出るのが早い**のだ。両手を腰に構え、正面寄りを向くグラフィックが一瞬しか表示されなくなった。そしてさらに、**硬直時間も短く**なった。これで波動昇龍がグッと出しやすくなったわけだ。その上、**飛行スピードまで速く**なってしまった。あ、でもブランカとかには好都合か。



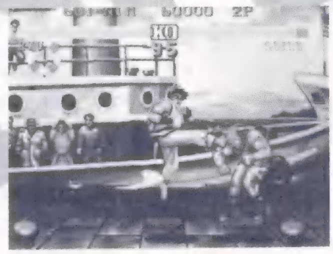
うお~早くて速いぜ~。といっても写真じゃわかんないか。

ケンはさぼってたので前と全く変わってない。

●竜巻旋風脚

この技は、両者それぞれ磨きがかかっている。

まずリュウだが、**上昇中と下降中は無敵**になり、かつ、**当たれば倒れてしまう**ようになった。これで「たつまきバン…たつまきペシッ…」ということがなくなったってことになる。ガイルはしゃがみアッパーで気軽に返すこともできない。



はい、おやすみ。

ケンの竜巻はある意味ではリュウより恐ろしい。無敵時間はないものの、**異常に速い**のである。目で追って上昇、下降中に技を当てるのは極めて難しいだろう、多分。そしてそれよりも怖いのが、一発入ると落下まで連続で入ってしまうことだ。密着状態で入った日にゃあ、もう…ね。

ヨガファイアーをすかすことができるというのは前号で紹介した通りだ(リュウ・ケンともに)。



うお~股間が熱いぜ~死にはしないが。

●昇龍拳

両者共通の変更点としては、**小の昇龍を当てると相手が倒れてしまう**という点が挙げられる。

リュウの昇龍拳は他は前回といっしょ。波動拳の研究で手が回らなかったようだ。

ケンの昇龍拳は、**横方向に大きく伸びる**ようになった。しかも**300点(上)昇龍でも相手は倒れてしまう。**これは何を意味するかというと、例えばガイルがソニックブームを追いかけてきたり、ザンギが端で波動拳をWラリアットでよけたり、バイソンがダッシュで突っ込んできたり、バルログがローリングクリスタルフラッシュをしてきたりしたとする。これらに当てて倒すことが可能というわけだ。

その他に、**着地のスキが小さい**のも大きい。小の昇龍で踊ってるだけでけっこうやなものがある。この状態のケンに手を出すのは、回転する扇風機に指を突っ込むのに似ている。



ザンギ「今回はラリアットで動けるぜ。攻撃してみな」



ケン「はい、したよ」

●その他

ズバリ、**ケンの移動速度が速くなった。**これに気づいた人はあまりいないのでは…。

基本的な攻撃方法(対戦)

今述べた必殺技の強化によって、リュウ・ケンは世界を狙えるキャラになった(ようだ)。今まで不利だったガイル、ダルシムにも十分勝てるキャラになった(ようだ)。それぞれの持ち味を生かした戦い方をしよう。

リュウ対リュウ、リュウ対ケン、ケン対ケンは今までのリュウ対ケンのノウハウ+リュウは波動拳、ケンは大昇龍をうまく使っていこう。

ガイルには、ソニックを、竜巻で対処したり大パンチで跳び込めるようになったのでかなり格が上がった。ケンならば、ソニックを追いかけてきたガイルに大昇龍を狙える。リュウは、トリカゴにするとかなり強い。これはガイルに限ったことではなく、ダルシム、ザンギエフ、バルログ、ブランカを除いたキャラに有効だ。

ダルシムには昇龍拳のカウンターを積極的に狙おう。当たれば倒れるのだから。また竜巻もガンガン使える。フレイムは燃えてしまうが、ケンの大昇龍ならば当たる。リュウの大波動連打は、以前のようにスライディングではくぐられにくくなったことも覚えておこう。

他のキャラに関しても、以前より戦いやすくなっている。四天王は、バルログを除いて有利に戦いを運べそうだ。バルログには翻弄されないように、かつバルセロナを溜めるスキを与えないよう攻めよう（バルログには上方への返し技がない）。

各キャラとの相性

有利と思われるのは春麗、ガイル、バイソン、ベガに対して。逆に分が悪いと思われるキャラはいない（今の段階では）。こりゃあもしかするともしかするぞ。

スペシャリストの反撃がいま始まる

ザンギエフ

やまかわ悠理



前作が出た当時は最弱キャラといわれたが、時がたつにつれ異様に強いスペシャリストを生み出したザンギエフ。ダッシュでは、スペシャリストが世界を制すかもしれない。

ダブルラリアットが強い!!

ダブルラリアットが大きく変わった。**ダブルラリアット中に移動できる**のである。移動スピードはそんなに速くはないが、行ったり来たり自由なので相手を翻弄することが可能である。また、しゃがんでいてもダブルラリアットが出るようになった。これは、起き上がり攻撃も可能ということである。



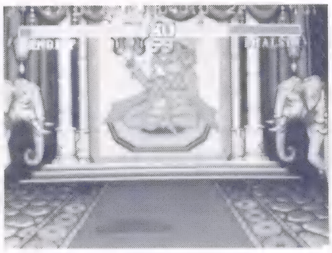
足のけむりに注目。ダブルラリアット中に移動が可能なのだ。

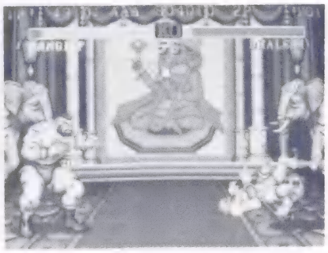
そして、ダブルラリアットがヒットすると相手が地上にいてもダウンする。これはスクリューの布石となる。

さらに、当たり判定も変更されている。具体的にいうとサガットの**タイガーショット（上）もすり抜けられる**のである。そして、ダブルラリアットを出した直後に攻撃判定ができるというのもある。ただし、本田のスーパー頭突きに対しては頭突きがモロに当たってしまうこともあるので注意が必要だ。

●スクリューパイルドライバー

一番変わった点は、スクリューパイルドライバーだろう。


スクリューパイルドライバーをかけたあとをフォーカス。この高さまではねる。


スクリューのあとで離れたところ。これではスクリューはめはできない。

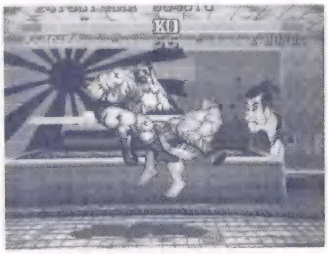
スクリューをかけると、前作より**高く跳び上がり急落下する**。そして、ダメージを与えると両者が**左右に大きく離れてしまう**。これはスクリューはめの防止と思われるが、画面の端でスクリューをかけた場合は再び接近でき、はめることが可能になる。与えるダメージは前作と同じ。スクリューの間合いも変わらない。立ちスクリューももちろん可能だ。

●その他

必殺技以外では、大足払い・跳び大パンチ・ヘッドバットが強くなっている。順に追って説明すると、**大足払いは攻撃判定が大きく**なって、より使える技になっている。例では、ダルシムの大パンチ（2本の手）と大足払いが当たると、両者共に倒れることが多く、間合いによっては大足払いのほうが勝ってしまうのである。

跳び大パンチも敵に当たりやすくなっている。跳び蹴りより多用する場合が増えそう。

ヘッドバットは前作より出ている時間は短くなったが、ヒットすると**相手がほとんどピヨってしまう**のである。攻撃力は前作と変わらないが、ピヨらせてスクリューということを考えれば効果はあるだろう。ただし、うまく当たればの話だが…。


当てるのは難しいが決まるときもちいいヘッドバット。気もちいいだけでなく効果あり。

不利なキャラはいるか!?

対戦においての基本的な戦法は、やはりスクリューが軸となる。スクリューへのもっていき方は、とりあえず大足払いで転ばしてからスクリューをかけるか、跳び大パンチを当ててからスクリューか、はたまた立ちスクリューといろいろある。

春麗・ブランカには前作と同じ戦法が通じる。それもダッシュになった分やりやすいのだが、はめられないことを考えると五分五分か？

リュウは波動昇龍拳が怖いので、大足払いでジワジワ攻めるか、立ちスクリューで吸いこむ。ケンは逆に大昇龍拳に注意すれば前作と同じ攻め方が可能だ。それに加えて、リュウ&ケンには波動拳を出したときにダブルラリアットを当てることもできる。


波動拳を出した直後にダブルラリアット。ケンはダウンだ。

本田はちょっと強敵。百裂張り手が出ていないときにたたみかけるしかないか？

同キャラ対戦（対ザンギエフ）はスクリュー合戦になる可能性が高いが、裏をかいて大足払いでジワジワ体力を減らす戦法もある。

ガイルにも少し分が悪い。ダブルラリアットでソニックブームをかわし、スキを見て跳び込むか、前作と同じように中足払いをすかして立ちスクリューをきめたいところ。攻めガイルならチャンスはある。

ダルシムは前作のようにはいかない。それでも少し不利だが、かなりの割合で勝てるようになっている。ダルシムのパンチ系に大足払いで合わせて体力勝ちするなりキック系にダブルラリアットをブチ当ててたたみかけるなりできる。


ダルシムの中パンチに大足払いを合わせる。前作ではなかった光景だ。

四天王ではまんべんなく戦える。バイソンは、ほかのキャラを使った場合と比べると比較的勝てるようになっている。

他の四天王も、互角に戦えるが、時がたつとどうなるかは今の段階ではわからない。


バイソンのダッシュストレートもダブルラリアットで返せる。ダブルラリアットはしゃがみ大キックで返されるけどね。

ドスコイパワーが世界を席捲する!?

E・本田

やまかわ悠理



前作では飛び道具を持つ敵に対してかなり不利だった本田。しかも、プレイヤー人口がかなり少なくて、悲しい思いをしたプレイヤーもいただろう。

しかし、ダッシュによって生まれ変わった本田は、充分に対抗できるようになった。現実の相撲もブームなことだし、強くなった本田をプレイしてくれる人が増えてくれることを祈るだけだ。

大きく変わった必殺技

●スーパー頭突き

まず大きく変わったといえばスーパー頭突きが挙げられる。まともにヒットさせると相手が地上であれ空中であれ**ダウンするようになっている。**これによって、ダウンしたあとに百裂張り手でたたみかけることが楽にできる。

また、ボタンの使いわけにより、発射時間と攻撃力が大きく変化するのも特徴である。大頭突きはブランカのローリングアタック並みに早く出る。



大頭突きは速い。地上にいる相手をダウンさせることができる。

また、小頭突きは前作以上に横になるまでの時間が長くなっている。ただし、横になるまでの当たり判定、及び横になったときの当たり判定が変わっていて、**小頭突きを当てた場合に相撃ちになることが多く**なった。これとは別にダルシムの中スラ↓投げもなくなったので、**スーパー頭突きをガンガン出すこと**ができる。

●百裂張り手

続いて大きく変わった点は**百裂張り手を出している最中に移動できる**点が挙げられる。移動スピードはかなり遅いが

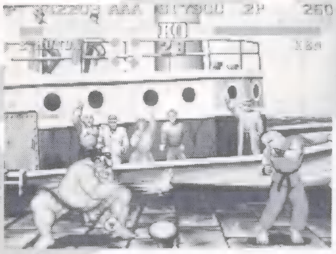


小頭突きを出した瞬間。前方に対しては無敵なのは前作と同じだ。



小頭突きが横になった瞬間。相手の位置関係に注目。

相手に与えるプレッシャーは相当なものである。ただし、**百裂の手に当たり判定がある**ので、手に攻撃が当たると相撃ちになってしまう。また、百裂張り手を当てたときに前作より多く当てられないという点がある。まあ、その分は移動することによって補っている。もちろん、他の連打系のキャラと同様に大の百裂張り手は出しやすくなっている。



百裂張り手の最中に移動することが可能。ちょこちょこ動く足がかわいいぞ。

また、百裂が出やすくなったことにより、跳び大パンチ↓中パンチ↓**百裂の3段攻撃が入りにくくなった。**

●その他

必殺技以外では、**跳び大パンチが前作より若干強くなっている。**リュウ&ケンの波動拳↓大足払いを防ぐことができるようになっている。

また、しゃがみ小・中パンチに攻撃がくらいやすくなっている。これは**待ち本田が使えない**ということである。

キャラ別対戦攻略

キャラ別の対応としては、**大頭突きで倒して百裂張り手**というのが基本である。

リュウには、基本的な戦法で対応できるが、波動拳の連発はさすがにきつい。波動拳を見切って跳び大パンチを当てたいところだ。



しゃがみ小パンチもジャブであっさり返されてしまう。これは弱くなったようだ。

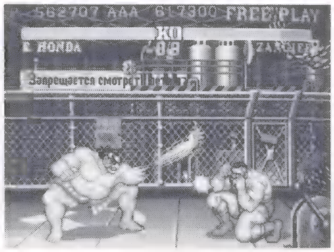
ケンもほぼ同じだが、大昇龍拳が強いので注意が必要だ。

本田（同キャラ対戦）では百裂合戦になりがち。スキをついて跳びこみ突破口を開きたいところだ。

春麗には前作のような展開にはならない。相撃ちの連発になるからだ。先手を取ったほうが有利になるだろう。

ブランカは前作のようにはいかない。前作のように待ち本田は通じない。攻め本田に徹底しつつ小頭突きをためる体勢でいきたい。

ザンギエフはやはり前作のようにはいかないが、うまくやれば若干は強い。百裂シールドから小頭突きがそこそこ使える。スーパー頭突きも前作よりは返されにくいので、ボタンを使い分ければ効果的。



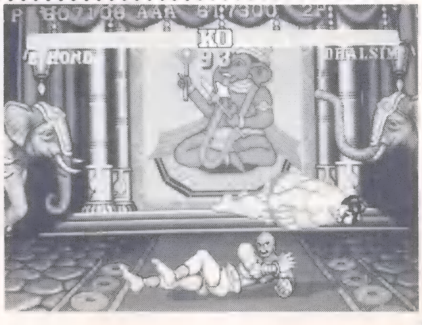
百裂シールドは健在。相撃ちになることもあるが百裂のほうが強い。

ガイルはどちらかというと本田が不利。ダウンさせても百裂の中から起き上がりサマーソルトを出されるので、一気にたたみかけることができないからだ。しかし、フガフガ3段攻撃は健在なので、一発逆転の可能性はある。

ダルシムはかなり相性がよくなった。スーパー頭突きで攻められるし、中キックも跳び大パンチで返せるからだ。

バイソンはかなり有利。百裂シールドは強い。

バルログはバルセロナアタックがいやらしい。大・小頭突きで逃げたいところだ。



ダルシムの中スラ↓投げもこの通り。ダルシムにとっては悲しい瞬間だ。

サガットは、グランドタイガーのときに大頭突きが有効。

ベガは基本戦法で対処できる。

起き上がり小頭突きが出せれば天下を取れる、かもしれない。

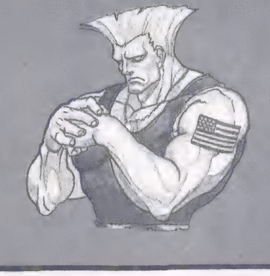


サガットも、こうなってはグランドタイガーをヘタに撃てない。

帝王の座危うし……………どうする!!

ガイル

C・LAN



無敵の軍人、今や見る影も…

…ある。ショーでは足払いが極端に短かったり、小パンチにリセットがかからなかったり（3段攻撃などで）と、弱体化ぶりが光っていたガイルだが、ショーよりは確実に強くなった。でもストⅡよりは当然弱くなっている。

前作との変更点

●サマーソルト

攻撃力がまず**弱くなった。**ストⅡダッシュでは、全般的に技の攻撃力が低くなっているが（特に必殺技や、連打のきく小パンチ、キック）、それを考慮しても弱い。しかし乱数なので減るときは減る。が、減らないときは前作の中パンチ程度だ。これは悲惨。

そして大サマーが特殊で、**地上の敵に当てても倒れずに、密着していれば2発当たる**ようになった（2発目で倒れるのだ）。

さらにサマーソルトを空振りするとスキができるようになってしまった。

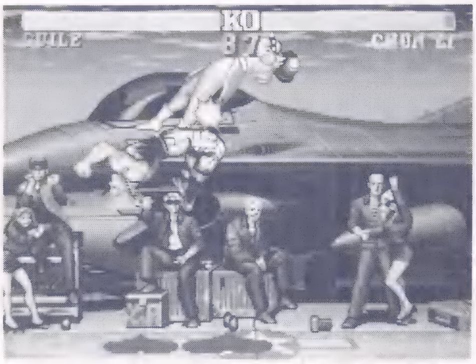
●空中投げ

空中投げの範囲が大きく変わった。

フライングメイヤー（パンチ）は上方向のみになった。つまり今までの有効範囲の上半分になったということ。

逆にF・バスタードロップキックは下半分になった。

だから空中投げを狙う際にはボタンの使い分けが必要になってくるわけだ。



これが攻撃力の高いサマーソルト。

正確には、空中投げはガイル、春麗（＋バルログ）共に範囲が狭くなっているため、ガイルの2つの空中投げの間合いを合わせても前作より狭くなっている。

●その他

細かいけど重要なことを挙げると、立ち小パンチがジャブのみになったこと、200点投げ、封印がなくなったこと、トラースキックが対空兵器に使えなくなったことなどがある。中キックは使える。

新技・ラビットニーパット

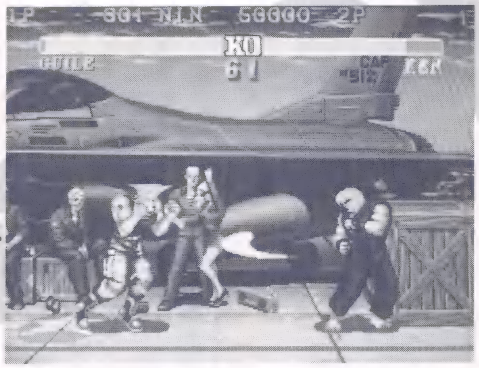
ダッシュのガイルには特殊な技が1つ加わった。

前回のニーパットという使えない技を覚えているだろうか。ニーパットは敵が近いときにレバー左右で中キックだったが、敵との距離に関わらず、この操作でこの新技が出せる。グラフィックはニーパットのままだが、小さいジャンプで突っ込んでいくのだ。

この技の利点は、ソニックを溜めた状態で前進できることだ。ただ敵に近い位置で出すと、高い打点で当たってしまい、投げ返されたりするので、急接近したいときや奇襲として敵の懐に跳び込むために使おう。歩くより、はるかに速いぞ。



ミドリタテガミトビトカゲの飛ぶ瞬間。



ソニック投げにするか、足払いするか…迷うなあボク。

基本的な攻撃方法（対戦）

今までの攻略がほぼ通用するが、リュウ・ケンとダルシムが強敵と化した。

リュウ・ケンが強い理由は、竜巻がものすごく怖くなった、ということと、リュウのトリカゴにはまると抜けにくくなったこと、ケンの大昇龍が横に伸びるようになったこと、そして何より跳び込み（大パンチ）を大キックで返せなくなったことにつきる（くらい投げを狙おう）。よほど慎重に戦わないと勝つのは難しくなってしまった。

ダルシムはガイルのしゃがみジャブ連打をスライディングで返せるようになったこと、ピヨリにくくなったことが災いして、微妙に相性が変化しそう。

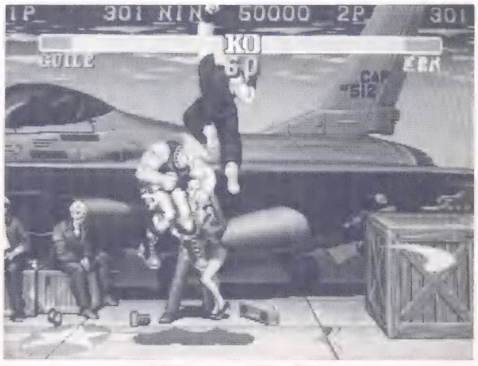
春麗、E・本田には相変わらず有利な模様。特に春麗に対しては、起き上がりサマーがでやすくなったことや星が出にくくなったことなどのために、前回よりさらに有利になっている感じがする。

ザンギエフには、ラウンドハウスが前ほどではないが使えるため、驚異的な進化を遂げたザンギでも分がいいとは言い切れない。

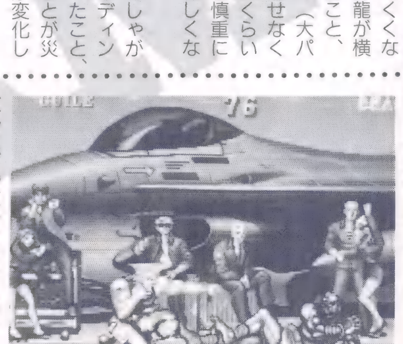
ブランカはローリングの2倍ダメージが失くなった分ガイルにとって、前より確実に嫌な相手になった。

四天王に対してガイルはかなりの猛威をふるっている。

バルログのバルセロナはサマーソルトで返せるし、バイソン、ベガは飛び道具がないので戦い易い。サガットが比較的強い（よう）。



「あひ〜ん」少佐宙を舞う。



よーするに、ガイルの座高が高くなったってことだね。

各キャラとの相性

リュウ・ケン、ダルシムがガイルの行く手を阻む大きな壁となるだろう。ブランカも強い。

カモと言えるほどではないが、E・本田、春麗、ベガあたりは楽に戦える部類に入りそうだ。

ダッシュでもガイルは決して弱いキャラではない。ガイル使いの君も安心してくれ。

世界一の格闘家への道は遠い

春麗

石井ぜんじ



どうする!?春麗!!

するりするりと相手の攻撃をかわし、「ヤッ!」と投げる。その魅力とスピードで相手を幻惑し続けた春麗。しかし、必殺技だけは使えなかった。

今度は他のキャラが強くなって苦しくなったものの、新技は豊富になっている。新たな奥義を学んだ春麗のすべてを今ここに公開しよう。

●百裂キック

前作ではいまひとつ使いにくかった百裂キック。しかし、今度はちょっと**連打したらすぐ出るようになった**ため、大の百裂キックも十分実戦に使える。

しかも、百裂キックが出るまでがかなり速くなったので、そのスキに投げられることも少なくなったと思われる。**小・中・大の順で出るまでのスキが少ない**ということを知っていればさらに可能性が広がるというものだ。

●スピニングバードキック

とにかく、**スピードが速くなった**。**上昇・下降も速い**のでスキも少ない。倒れたときに一時避難するにも使いやすくなった。

前より使いやすくなったことは確かだが、色モノ技であることには変わりないので喜んで使い過ぎないように。

●新技その1・背中蹴り

背中蹴りは、**大キックで投げの要領**で出せる。敵が近くにいれば、相手が倒れていても出せるぞ。

そこで、相手が倒れているところに起き上がりざまに使うと、**ガード方向がわかりにくくて有効**だ。でも、前号で載せた背中蹴りからの百裂キックは、逆を向いてしまったり大の百裂のスキに投げられたりする。背中蹴りの後は中パンチ、中足払いが安全かもしれない。

●新技その2・蹴り逃げ

これは、中キックの投げの要領で出せる。蹴った後、一回転して後ろに逃げていく技だ。

密着して攻撃したい春麗が、逃げてどうするんだよといいたい使えなさそうな技だ。しかし、多少の使い道はある。蹴り逃げすると、たいてい相手は追いかけて攻撃しようとする。そこで、着地すると同時に大百裂を出せばみずから跳び込んで来てくれるかもしれない!?

●通常の技の変化

今までは有利になったところばかり載せてきたが、実は弱くなってしまった部分がたくさんあるのだ。

まず空中投げの間合い。空中では世界一の格闘家だった春麗だが、投げの間合いが少し狭くなり、サギのような吸いこみ投げがなくなった。

また、立ち中キックの先にはほとんど判定がなかったが、今回は当たり判定ができてしまった。足払いには当たりにくいものの、中キックに昇龍拳が当たってしまうのは脅威だ。立ちジャブなどにも当たりやすい。知っている相手に多用は禁物だ。

乗っかりも、Ⅱではいったん出せば空中でずっと出ていたにもかかわらず、今度はひっこんでしまうようになってしまった。これはかなり問題か。

通常の技で強くなったのは、立ち小パンチが連打できるようになったのと空中でのパンチが比較的当たりやすくなったこと。うまく使っていこう。

異種格闘技の変化について

他のキャラに比べて、有利になった度合が少ない。ストⅡで強いと思われていたためだろう。全体的に、以前より苦しい戦いになることは避けられまい。

リュウ・ケンに対して立ち中キックをあまり多用するのは危険だ。中足払い、元キックを有効に使おう。また、リュウに対して端に追いこまれて波動拳を連打されるとかなりヤバイ。

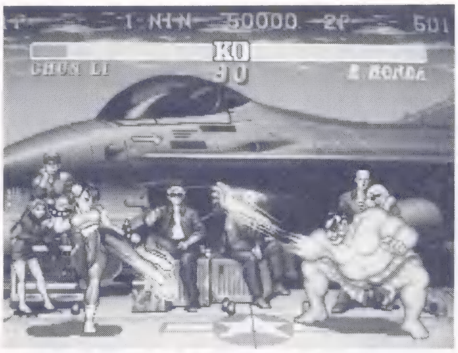
ガイルに対しても、起き上がりサマーソルトが出やすくなり封印がなくなった分不利になった。これは意外に大きい。

その他、ザンギエフ・ダルシム・ブランカ・本田とすべて少しずつ以前より苦しくなってしまった。

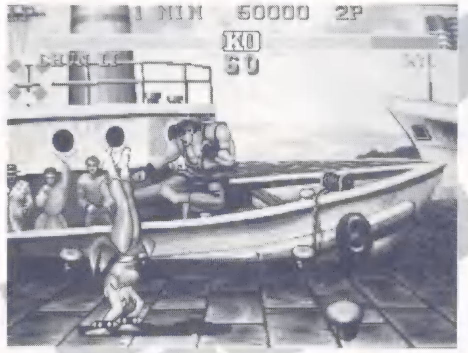
四天王については、バイソンに対してかなり辛そう。バルログには、小キックで跳び込んでいって、接近戦で勝負すれば互角以上に戦えるだろう。スピードを生かせばバルセロナをやらせないように封じこめることができる。

各キャラとの相性

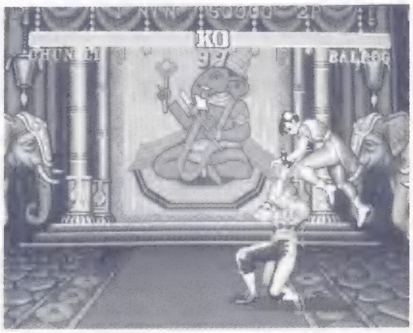
明らかに不利なのはリュウ・ガイル・バイソン。有利と思われるのはダルシムぐらいだ。全体的に辛く、もしかすると女だからといって甘く見て正解かもしれない。春麗大ピンチだ。



出る出る大百裂。さすがに片足で歩くのは無理だった。



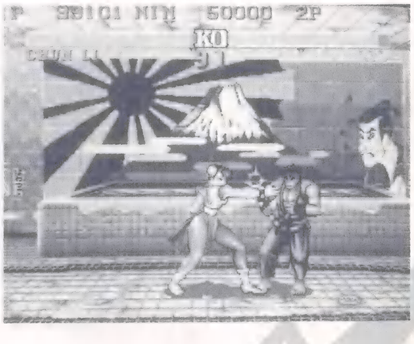
跳び蹴りをスピニングバードキックで逃げやすくなった。



これが背中蹴り。出すのが遅過ぎると逃げジャンプパンチなどで落とされる。



蹴り逃げは、屈辱技として最適。

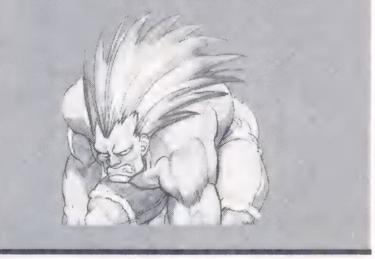


手が早い女、春麗。ほほをはらすリュウ。

野性のパワーが蘇る!!

ブランカ

やまかわ悠理

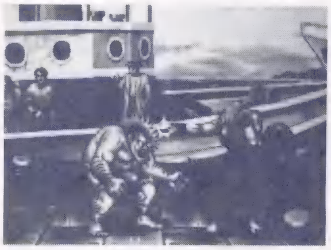


ダッシュのブランカは?

早期熟成タイプで前作の末期では弱い部類だったブランカであったが、ダッシュにおいては弱点を克服して再び頂点を目指す。

ローリングアタックは多種多様

一番の変更点はローリングアタックのカウンターが1倍（前作は2倍）になったことである。前作ではカウンターが怖くてあまり出せなかったが、今回はジャブで返されても全然減らないのでガンガン出すことができる。



カウンターをくらってもジャブなら全然痛くない。ちなみに、ローリングアタックを出すときに「ガウウ」と鳴く。

また、**ボタンの使い分けでスピードや距離が変わる**点もある。特に小ローリングは画面の端から端までいけないほど短い距離しか飛ばないので、逆手にとってローリングのあとでかみつきに行くということができる。

エレクトリックサンダーは**大ボタンの連打でも出やすく**なっている点もある。相手が不用意に跳び込んできたところを感電させることが可能になった。

そのほか通常攻撃では、中足払いが極端に弱くなった点が挙げられる。逆に跳び中キック（欽ちゃんキック）が敵に当たりやすくなったようだ。

また、相手に接近したときの大パンチ＆大キック（2回転パンチ・大足払い）がなくなった。それぞれ、持ち上げパンチ・ワイルドダンス（バク転キック）になる。

また、**かみつき終わったあとで後ろに1回転する。**これはダルシムのヨガはめ防止と思われる。



エレクトリックサンダーは出しやすくなっている。これを交えた連続攻撃も可能だ。



かみついたあとは食後の運動。これで、かみついたあとに投げ返されることはなくなった。

相性は逆転した!?

前作より戦いやすくなったキャラは、リュウ＆ケンを除くすべてのキャラ。ブランカが強くなったというより、ほかのキャラが弱くなった点につけこめるからだ。逆にリュウ＆ケンには苦しめられそうだ。

四天王では、バイソンを苦手とする。跳び攻撃をアッパーで返されるからだ。

バルログ・サガットはほぼ互角。ベガは若干有利。ベガには対空兵器がなく跳び攻撃で押しまくることができる。

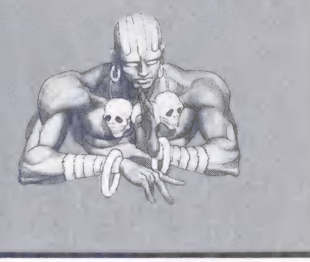


中足払いが弱くなったことにより、昇龍拳にひっかけられることになった。

はめ技の真価が今、問われる

ダルシム

C・LAN



そもそもダルシムは

ダルシムは変なキャラだ。手足が伸びる、火を吹く、ヨガ野郎、以上。

前作との変更点を挙げよう。

●**ヨガフレイム**

ヨガフレイムそのものの性質は前作と同じだが、今回は**押すボタンによって攻撃力が変わった。**小は弱く、大は強い。

●**ドリルアタック**

これは出し方が完全に変わったので後でふれよう。

●**その他**

スライディングが変わった。小スラは、敵に近い場合でもスライディングになる。そして、スライディング自体が**下段くらいしか判定がなくなった。**これによって、ガイルのしゃがみ小パンチにひっかかることがなくなった。これはデカイ。

他には大パンチが前より厚くなったとか、キック系の技のグラフィックが変わったなどの小さな変更点が多い。



ぶ厚くなって、いいのか悪いのかよくわからない大パンチ。

新生・ドリルアタック

ドリルアタックの出し方が、ジャンプ中にレバー下＋大パンチか大キックで出るようになった。別に**頂点じゃなくても出せる**ということだ。これによって「すぐドリ（ル）」が可能となった（あまり下ではできない）。しかし着地後のスキができたので、打点を低くしないと返し技をくらってしまう。

基本的な攻撃方法

他キャラが強くなった分、ますます姑息な戦いを強いられることになりそうだ。**ヨガ投げ、せっかんはめが今回も使える**ので、とにかくつかめるかが勝負、という相手も多い。

四天王ではバルログが問題。バルセロナを返す技がないのだ。

リュウ・ケン、ザンギにも負ける可能性は十分ある。

春麗の中パンチはめはスライディングやすぐドリが前より入りやすくなったようだ。ガイルには分がよくなったようだ。

本田は強敵。ジャンプ張り手が強いので、逃げパンチなどは使えない（一方的にくらいやすい）。跳んできたらスライディング、立ち蹴り、しゃがみパンチなどをうまく使い分けることが要求される。



中パンチはめにすぐドリが有効…か。



本田のジャンプ大張り手は強い。

各キャラとの相性

春麗と本田とバルログが強い。春麗は天敵というほどではなくなったが、やはりダルシムのほうがつらそうだ。ブランカも強い。

ザンギエフにはさすがに分がいいが、負ける要素はある。リュウ・ケンよりもガイルのほうが楽な相手かもしれない。

とどのつまり、ダルシムは下位に位置するキャラになったようだ。もうはめしかねえって感じだ。

目指せ! 全キャラクリア編

ダッシュに生まれかわって、対コンピューターも新しくなった。
今度は、同キャラとも闘い、計12人を打ち破らなければならない。
手はじめに、ストIIで使いなれたキャラで挑戦してみよう。

ダッシュになって、コンピュータも大きく変わった。相変わらず弱いのもいるが、強い奴は信じられないほど強くなっている。

前回のアルゴリズムを多少ひきずってはいるものの、クリアするのは前ほど容易ではない。

ただ、四天王は対戦でも使えるようになったため、基本性能が落ちてしまった感がある。サガット以外は弱くなった印象を受ける。これは少し残念。でもパーフェクトは明らかに取りにくくなった。

では具体的にコンピュータがどう変わったのか。

投げはめができなくなった

これは前回評判が悪かっただけにやはり直っていた。投げはめをしようとして小技を入れると、逆に投げられてしまうのだ。おそらくコンピューターは、投げられる間合いで投げられる状態なら優先的に投げるようになったようだ。

小技を入れて…。



あれっ？ケンの精神的ダメージは計りしれない。

ただ、間合いの外から投げるはめは有効。ヨガ投げとスクリューはめ（はめにはならないが）は可能だ。

くらい投げをする

くらい投げとは、敵の跳び蹴りなどをくらって投げ返すことだ。技の打点が高いとくらい投げされてしまう。対戦では当たり前のくらい投げも、コンピューターが使うとなると脅威だ。

起き上がり必殺技を使う

倒れた敵に跳び込むと起き上がり必殺技で返されてしまう。起き上がりサマーしかり、起き上がりローリングしかり、起き上がりドスコイしかり、起き上がり昇龍しかり…。

これでうかつに倒れた敵に跳び込めなくなってしまった。

起き上がりで返せる技がないやつはいいけどね。



「うまい、うますぎる！」
『ぶっ殺してやる』（本音）

中足払い等で跳ばなくなった

投げはめと共に挙げられた「パターンにはまりやすい」という欠点が改善された。使うキャラによっては跳びやすいものもいる。

逆に跳ばなくなったために弱くなった敵もいる。誰とは言わないが、猪突猛進の彼だ（言ってるって）。

三段攻撃等を使う

こちらが気絶すると何と三段攻撃を使ってくるのだ。

確認したのはアッパー昇龍だけだったが、三段攻撃を持っているキャラは使ってくるらしい。

素直に投げるときもあるが、こっちがピヨッてもボーッとしていることはなかった。

リュウのみ異常に強い（と感じた）

波動昇龍（大蹴りのときもあり）はもちろん、波動拳連打（小波動、大波動を撃ち分ける）、立ち小キックを一回だけ出したりともーどうすりゃいーのという感じだった。

特に後半（7、8人目）のリュウがひどく手がつけられない恐るべき敵になっていた。



死神リュウ。君も驚愕しよう。

なぜリュウだけ…。開発者の思い入れが感じられる。死ぬほど。

では、そのリュウおよびケンから細かく見ていこう。

（C・LAN）



基本は変わらず…

ストIIの動きがかなり残っている。基本の動きは同じだ。しかし、竜巻旋風脚は速くなっているし、昇龍拳の着地後のスキが少なくなっているので注意が必要だ。

基本の狙いめは、ジャンプしてきたところや昇龍拳の落下中だ。ストII同様、跳び蹴り連発や大昇龍連発をしてくるので、そこを対空兵器で落とす。

昇龍拳のあとのスキが少ないので、大昇龍拳のあと、かなり間合いが開いていたら投げにいかないほうがいい。先のほうのケン（8人目とか）だと、大昇龍のあと、着地小昇龍を出してくるぞ。

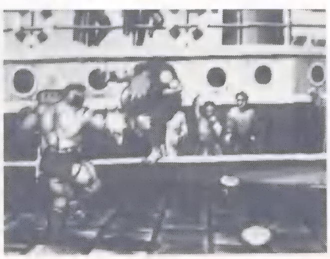
相手のスキをつき、起き上がり昇龍拳、投げ返しがあるので深追いしないこと。

対空兵器は、ザンギエフはダブルラリアットがかなり使える。ベガは垂直ジャンプの大キック、離れていればサイコクラッシャーが強い。

ケンが起きあがったところを立ちジャンプ連打のパターンは返されやすいのでやめる。



大の昇龍拳の後に着地昇龍拳を狙ってくることがある。



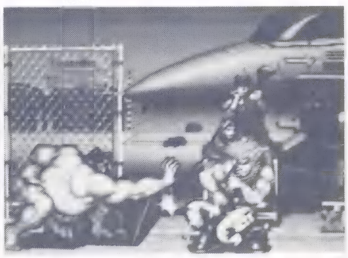
ダブルラリアットは今回は対空兵器としてかなり使える。



ヘイ！サマー・カモン!!

ストIIの動きが基本。ソニックブームを撃ったあとのサマーソルト、立ちサマーソルトは健在だ。

基本的に、ソニックブーム・サマーソルトを誘発させるのが難しい。地道な方法に戻って、ガイルが近づいてきたら足払いなどで追い返すといった方法が無難だろう。

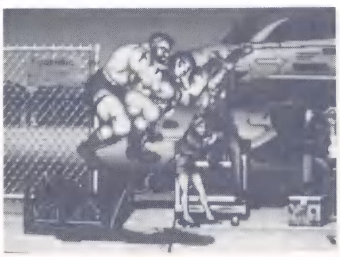


本田のしゃがみ張り手パターンはまだ使える。

キャラ別に分ければ別の攻略法もある。E・本田はしゃがみの中張り手でガイルの2回転足払いを誘発できる。かなり早めに出さないと足払いに当たってしまうが、タイミングさえよければガイルが足払いを出そうとした瞬間に中張り手に当たるだろう。

ベガなら、サイコクラッシャーを少し離れた位置で出せばそれだけで勝てる。ザンギエフは立ちスクリューで勝負。できなければ、足払いで追い払いつつ跳ぶまで待つ。

リュウ・ケンは昇龍拳でサマーソルトを誘発することはできる。そのサマーソルトに昇龍拳を当てる方法は使える。



やっぱりザンギは立ちスクリューに限るぜ。

キリトリ線

◆GAMEST◆6月号プレゼント◆

◆101ページのゲーメスト6月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。裏側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：今月から始まった「コンスポ」ですが、あなたが今、一番家庭用に移植してほしいゲームは？

Ⓗ：家庭用に、移植できるなら、してみろ！と思うゲームは？

Ⓘ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.　　　　　　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ここに41円
切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
（6月号）

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部
新雑誌いっしょにつくろうよ！係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線



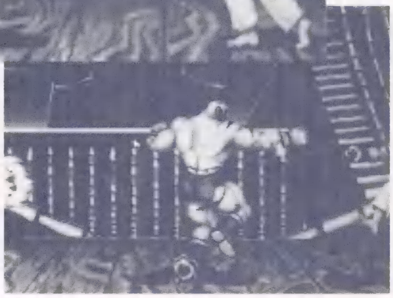
リュウ、こいつさえ…

初めの8人のうち最も強いのが、このリュウだろう。スキのない強さがあり、後のほうへいけばいくほど強くなる。リュウさえ倒せば、初めの8人のクリアは見えたと思っていいくらいだ。

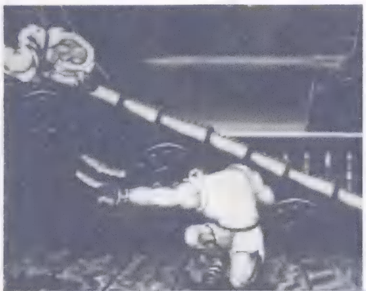
基本の動きは波動拳連打。波動拳で相手の突進を止めようとする。そしてジャンプしてきたら狙いすまして昇龍拳。波動拳のスキが小さくなっているだけにやっかいだ。昇龍拳のほかに間合いが遠い場合は大キック、正拳(大パンチ)でたたき落としてくる。

このようにしても強いコンピューターリュウだが、キャラによっては楽に勝てるヤツもいる。一番パターンにはまりやすいのがザンギエフだ。すーっと近づいてきて、手足を出すといきなり昇龍拳が来る。





ダブルラリアットで簡単に勝てる。でも他のキャラガ…。



端に追いつめるとバックジャンプする。



ジャンプしたところにダッシュストレートさく烈。

ザンギではめろ!

まず少し近づいて、リュウが波動拳を撃ったら、ダブルラリアットしながらリュウに体当たりするのだ。リュウは簡単に倒れてくれる。今回はダブルラリアットを地上で当てても倒れるから、連続してパターンにはまりやすい。

ブランカも、もともと波動拳を跳び越して攻撃しやすいキャラだ。以前よりはるかにタイミングが難しいが、一発ずつ跳び蹴りを確実に決めていけば大丈夫だろう。深追いするとくらい投げなどの反撃をくらうので注意しよう。

ベガは、サイコクラッシャーがとても強い。いったんサイコクラッシャーを当ててしまえばガードの上から減らせるし、すぐまたためてサイコの連打で攻められる。波動拳を連打されたら、見切って跳び蹴りにいくかヘッドプレスで脱出しよう。

ほかのキャラでは倒すのは辛いが、守りをかためていけば勝てないことはない。波動拳のタイミングを見切って地道に跳び蹴りを当て、ミスしないように守りを固めるのだ。リュウ・ケン・サガットなどはこのようにして戦う。

また、リュウを端に追い詰めたとき、垂直ジャンプするくせがある。空中で逃げ蹴りを出すのでうかつに近づけないが、強い対空兵器があれば落とせる。ケンなら大昇龍拳、バイソンならダッシュアッパーで落とすことが可能だ。

ダルシムは、波動拳のスキが少なくなり、スライディングが難しくなった。確実に見切らないと決まらない。しかし、完璧にやればヨガはめ、せっかんはめも可能だ。また、倒したあとに立ち大キックをすると昇龍を誘発させることができる。



確実にカモにしろ!

ストIIの動きが残っているのでピョンピョン跳んできてしまう。そこが最大の弱点で、楽なキャラの一つだ。

基本的に跳び蹴りしてきたところを落とせばいい。リュウ・ケンは昇龍拳、アッパーなどで、本田は小の頭突き、ザンギエフはダブルラリアットで返せる。

ブランカ・ベガ・バルログなどは垂直ジャンプの大キックでもよい。これがやりにくかったら、くぐって投げてもいい。



よっしゃあ〜くぐって投げだ。たまに投げ返される。

ストIIダッシュでは、先のほうに出てきた場合ジャンプをくぐって投げても投げ返されることもある。着地した瞬間に投げないと、投げ返される恐れがある。タイミングをきちっと合わせよう。

ときどき急に投げにきたりすることがあるが、これにさえ注意すればそれほど怖い相手ではない、確実に勝ち抜いていこう。

スピニングバードキックは少し速いので、びっくりしてくらったりしないように。



スピニングバードキックがやたら速い。

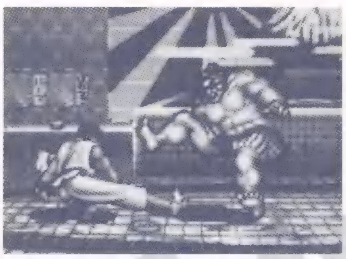


実は強敵

ストIIの動きとほぼ同じだが、投げはめがきかないためかなりの強敵になってしまった。しかもジャンプでとびこんでいくと起き上がり小頭突きを使ったりしてくるので始末が悪い。

リュウ・ケンは、波動拳を連打し、ジャンプしてきたら足払いでころがすのが一番確実な方法だ。

ブランカ・バイソン、ベガなどは、中足払い、大足払いなどでけん制してE・本田がバックジャンプしたところを狙う。これらのキャラなら、本田がこちらに跳んでこなくても、バックジャンプのときにローリングアタック・ダッシュアッパー、サイコクラッシャーが当てられるからだ。

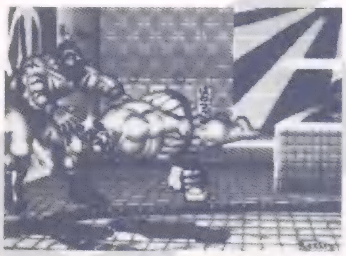


波動拳で跳ばせて足払い。

また、大のおかまキック(本田の立ち大キック)連発モードになったら、ザンギ・バルログなどは跳び蹴りが入る。

スーパー頭突きはとても速くなっていて、ダブルラリアットでは返せない。ザンギエフなら立ちスクリューで早めに勝負を決めたいところだ。

(ぜんじ)



ダブルラリアットでスーパー頭突きはかえせないことが多い。

ザンギエフ



吸いこんでみろ！

立ちスクリューをバリバリ決めてくるのが一番の特徴。さらに賢くなっているので、キャラによってはかなり苦戦をすることだろう。

垂直ジャンプからのキックの戦法は、今回もキャラによってはかなり有効だ。キックのリーチの長い、ブランカ・本田・ガイルなどほとんどのキャラで使える。

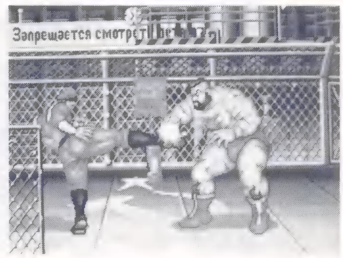


やっぱり垂直ジャンプからの蹴り。これしかない。

リュウ・ケンは波動拳連打の方法で、見事にとびこまれたり、いきなり立ちスクリューを決められたりすることがある。リュウ・ケンも垂直ジャンプからの大キックのパターンが一番確実だ。

ベガは、立ったまま大キックを出しているだけで楽に勝てる。本田は大の百裂張り手で歩いていくだけでも、大のスーパー頭突きだけでも楽勝だろう。

辛いのはダルシムとバイソン。ダルシムはヨガファイヤーでとばせて立ち大パンチで、バイソンはしゃがみ大キック（足払いパンチ）でひたすら粘ろう。



ベガは立ち大キックだけで大丈夫。

ブランカ



獣人くん、変わったね

バックジャンプを2回してきてからローリングアタックをしてきたり、体力が少なくなるとジャンプしてきたりするところは変わらない。ただし、多少動きが読みにくくなっている。

リュウ・ケンでは、中パンチを出してローリングを誘うことができなくなっている。波動拳でとばせて足払いで体力を減らし、ジャンプモードに変わったら昇龍拳、アッパーだ。


ジャンプしたら強のスーパー頭突きでガーンといこう。

ベガはサイコクラッシャーを使えばかなり楽。ジャンプしたらサイコクラッシャーをガンガン当てよう。

ザンギエフは、立ちスクリューができると楽だ。画面の左端でかければスクリューはめが可能。跳んできたら立ちチョップで落とそう。ローリングアタックをしゃがみジャブ連打で確実に落とせるようになったのも覚えておこう。

春麗・本田などは、ブランカの跳び蹴りは垂直ジャンプからの大キックなどで落とせるのを忘れずに。


しゃがみジャンプでローリングアタックを確実に勝てる。

ダルシム



元気な奴

ジャンプしてすぐドリルキックを出してくるので、攻撃力が増している。ストIIの動きに似ているのでスキも多いが、動きが活発なのでピヨピヨにさせられないように注意しよう。

サイコクラッシャー、スーパー頭突き、昇龍拳などを持っているキャラは、ダルシムがジャンプしたらガンガン狙っていけばいい。ザンギエフのダブルラリアットも対空兵器に使える。地上で当てても倒れるので、今回は手足を狙って出すのもいい。


いきなりのドリルが怖い。

また、おろかにも大スライディング3回連打というアルゴリズムが残ってしまっている。投げるなり足払いするなり昇龍拳を当てるなりご自由に。


ダブルラリアットを手足に当てるのも有効。

リュウ・ケンの竜巻旋風脚からの投げのコンビネーションは使えなくなってしまっている。波動昇龍拳や、スキをつく地道な戦法でいこう。

近くに寄れば弱いのはあいかわらずなので、乱戦に持ちこめば大丈夫だろう。

バイソン



ハッキリいって強い

投げはめはきかず、足払いに反応してジャンプをあまりしてこないので強敵。動き自体もかなり変わっている。しかし、ダッシュアッパーが少し弱くなっているというのが救いか。

リュウ・ケンなら波動拳でとばせて足払いが有効。足払い波動拳が出せれば間合いを広げるのが楽だ。また、中足払いをしているだけでも勝てることが多い。


中足払い連打もかなり有効。

ザンギエフは、ダブルラリアットだけでは勝てない。しゃがみのころばせるパンチを出してくるからだ。立ちスクリューをやるしかない。立ちスクリューができないととても辛いが、足払いなどで無理やりジャンプさせるしかないだろう。

ダルシムはものすごく難しく見えるが、実はしゃがみパンチが有効。離れたらヨガファイヤーから大パンチで攻めよう。


しゃがみパンチにだけは返し技がないバイソン。

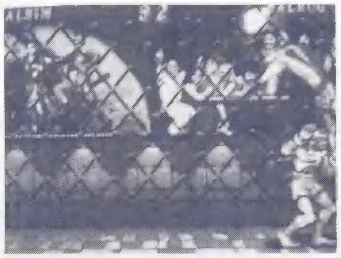
本田は百裂張り手で、ベガはサイコクラッシャーを使えば楽勝だ。

バルログ



弱者に用はねえ!

ストIIの動きとあまり変わっていないのにバルログ自体の能力が低下したのでかなり弱くなったといえるだろう。
特に、バック転のあとにスキができるようになったのが大きい。跳び蹴りでバック転を誘発させれば、一回転したあとのスキに投げることが可能だからだ。投げ以外の通常の技も入る。
基本の動きが変わっていないので、ダルシムの中スライディング連打の技は使える。ただし、起き上がりでちゃんとガードするので、大スライディングが連続で入ったりすることはない。


バック転だ。よっしゃ投げろ〜。

ストIIの連続跳び蹴りパターンは、1回目の跳び蹴りは入るが、そのあとにすかさず跳び蹴りするとなぜかバック転することが多い。このときはバック転の直後のスキを狙って投げたり大のパンチ・キックを入れよう。
フライングバルセロナアタックも返しやすくなっている。いろいろな対空兵器を試してみよう。

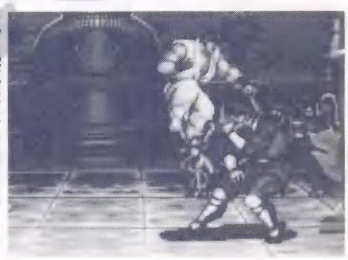

ダルの中スライディングパターンで舟が折れる。

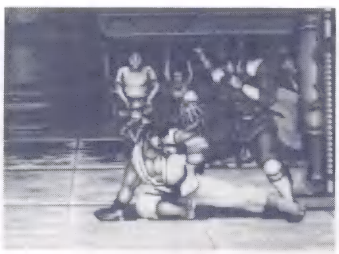
ベガ



魔術師ベガ

ベガは大幅に動きが変わっている。基本性能が落ちた分、アルゴリズムが異常に巧妙になった。まったく変幻自在だ。
しかし、よくジャンプしてくるので、リュウ・ケンは楽だろう。波動昇龍拳が使いこなせれば問題ないだろう。
サガットもリュウ・ケンと同じようにして倒すことができる。サイコクラッシャーは上タイガーで返そう。グランドタイガーでは防げない。
さて、ベガには弱点がいくつかある。跳び蹴りをガードしたあと、すぐ足払いを出すと無条件でくらってしまうことが多いのだ。
これを利用して、ガイルで中キックでとびこんで2回転足払いや、リュウ・ケンで跳び蹴りのあと中足払い波動・昇龍拳などができる。ほかのキャラでも応用がきくぞ。
ダルシムは、立ち中キックでサイコを出してくれないので辛い。しゃがみ小パンチで乗っかりを誘い着地を投げるパターンが使える。


まず跳びパンチを当てる。


中足払いを当てて、このあと波動拳でも昇龍拳でもいい。

サガット



地味に勝て!

リュウと同じようにタイガーショットで守り、ジャンプしたらすかさずタイガーアッパーカットを出してくる強敵。確実にいくしかない。
ベガ・本田は、サガットが下タイガーを撃つのを読んでサイコクラッシャー、スーパー頭突きを出すといい。これだけで勝つことは可能。
バイソンの場合は、少しずつサガットに近づく。そして上タイガーをしゃがんでかわした直後にダッシュ攻撃をぶち当てよう。ローリングアタックもこの方法で当てられる。サガットのタイガーショットのスキが大きくなったのを利用しているのだ。
ダルシムはヨガファイヤー連打または中パンチ連打でジャンプしたら中キック。しゃがんで上タイガーがよけられるのは楽だ。


グランドタイガーのすれすれ上を飛行するベガ。

ほかのキャラは、タイガーショットを撃った瞬間にとび込み跳び蹴りを当てるしかない。早く跳びすぎると見事にタイガーアッパーカットをくらうので要注意。



サガットはグランドタイガーを連打してれば勝ち。

来月号から攻略大特集だ!!

今回は、特別にごく短期間で研究したのですべての組み合わせをくわしくとりあげることはできなかった。また、他にもっといい攻略法が必ずあることだろう。それぞれさらにいい方法を探してみよう。ゲーメストでも来月号にはよりよい方法を載せていくつもりだ。
さて、最後にストIIと変わったところを、再びまとめてみよう。

基本システムの違い

スタートする国がストIIでは5カ国だった。しかし、今度は初めの8人のうちどれが来るかわからない。しかも、同じキャラ同士の対戦もある。電源を切ってもキャラの順番を決められなくなっているようだ。
そして、1人目から8人目まで、先に出れば出るほど強くなっている。難度は8段階以上に分けられているらしい。ラウンドは4まで。DKO稼ぎを防ぐため、4試合目は点数が全く入らないと徹底している。
そして、今回追加されたフィーチャーとして、最後の1発を必殺技でKOするとその点が3倍になるというのがある。これは狙うしかない。

ボーナステージの違い

基本的にはストIIと変わっていないのだが、キャラの性能が変わった分、ボーナステージのやり方が変わってきている。例えばザンギエフはダブルラリアット1回で5発、車に当たってしまうし、ダルシムは大パンチで反対側の車を壊せなくなっている。
エンディングの絵も一部変わっているのでぜひ見てみよう。
来月から徹底的に攻略していくつもりなので期待して待っていてくれ。


ダブルラリアットが車に5発当たるのがすごいぜ!

あれから2年、再び封印戦争が始まろうとしている…

ダークシールII

巻ノ壱§攻略突入寸前対策講座

講師：VER-FRS-N,Oⓔ

敵を知り己を知れば百戦危うからず。今月は来月の攻略開始に備えて、基本をマスターしよう。〝魔法〟が攻略上のキーポイントだ。

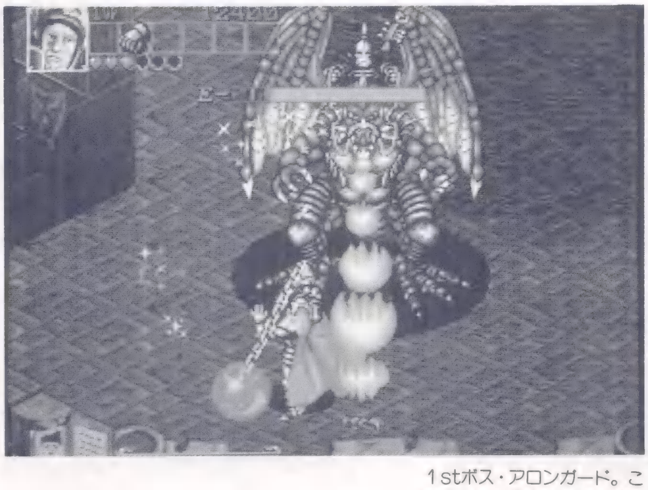


馬に乗っているのは宿敵ダークナイト。

まずは使用キャラを決めよう

今回、IIになって選べるキャラは5人、忍者がいなくなり、ドワーフとエルフが加わった。各キャラは、毒に強い者、麻痺に強い者などの特性を持つが、誰が使いやすいのだろうか?それぞれ見ていこう。

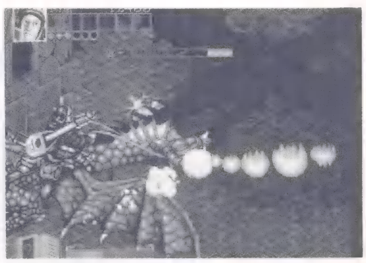




1stボス・アロンガード。このように、中心軸をずらして攻撃する。騎手はボロー。

〈ナイト〉病気に耐性がある。足は遅いが、鉄球を振り回せるので敵の体当たり攻撃にはほぼ無縁の人。攻撃力も高い。ボタンを離すと力を溜めることができる。

〈吟遊詩人〉毒に耐性。前作でクリアしやすいキャラの一人だったが、今回のように四方八方から敵の出てくるタイプではどうか?足の速さ、攻撃力をとってみても平均している。攻撃ボタン連打で百裂突きができる。



飛びたったら、レバーを上に入れっぱなしにして上へ避ける。

〈魔法使い〉魔力に耐性。
これといった利点はあまりないが、攻撃が当てにくい、威力が弱い、足がやや遅い、溜め攻撃がメインになりがちなど不利な点は多い。あまりすすめられない。

〈ドワーフ〉混乱に耐性。
上級者向けのキャラ。足は遅い、戦斧を投げるのも遅けりゃ戻ってくるのも遅い。が、攻撃力はバツグン。さて、どうする…。

〈エルフ〉毒と混乱に耐性。
足が非常に速い。シューテ



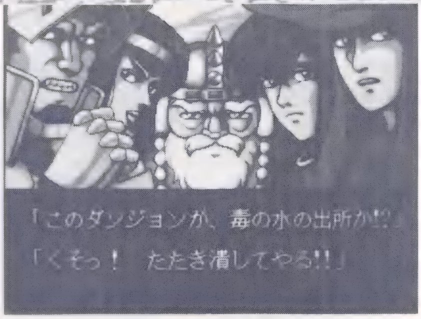
2nd中ボス、魔術師トゥーリ。実は彼が…。

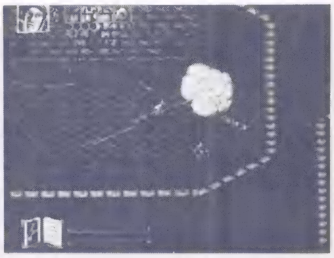


そう、実は彼が2ndボスのキラーツリーだったのだ!!

ィングのように敵や弾をかいくぐりつつ、攻撃はヒットアンドアウェイ、といった戦い方になる。理由は攻撃力が悲しいまでに低いからだ。彼女は連打系で3WAYウェーブを撃てる。しかし何はともあれ、あの素早さはゲームの性質上とても魅力的だ…。

こうしてみてみると、候補はナイト、吟遊詩人、エルフといったところが残る。この中で光るのはナイトの鉄球振り回し。ザコには真後ろ以外、死角がないといっていい。前半の3面分はナイトで行くと楽である。今回はナイトを使用した。

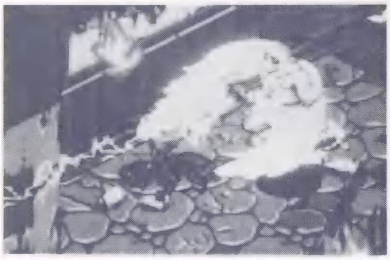



3ステージ開始直後の石の通路。毒の水にいるクィッパー（水鉄砲を撃つ小魚）がうるさいので魔法で抜けてしまえ。

なんとかと魔法は使いよう… 正しい魔法の使い方講座

名称	LEVEL	飛行の有無	射程の有無	攻撃方法
火の玉	1	有	有	ファイアーボール（火炎攻撃に耐性あり）
雷雲	1	有	無 画面いっぱい	ライトニング・ボルト
竜巻	1	無	—	体当たり（敵弾にはチェックあり）
大岩	1	無	—	アースクエイク（ジャンプによる振動によるダメージ）
メデューサの首	1	有	有	ターン・トゥ・ストーン・レイ（石化光線）
水柱	1	無	無	ウォーターカッター（水関係の攻撃に耐性あり）
神の悪戯	2	ブタ 無 ／ 無 宝箱	ブタ — ／ — 宝箱	ブタ なし ／ デスカードのみ 宝箱
召喚	3	各召喚エレメンタルによる	各召喚エレメンタルによる	各召喚エレメンタルによる

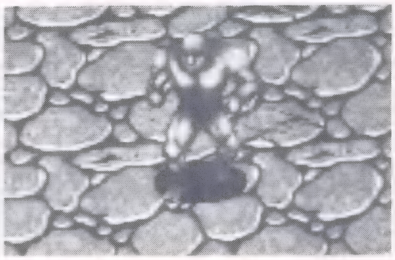



ナイトの召喚魔法。

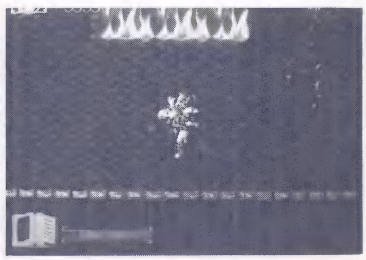

吟遊詩人の召喚魔法。

魔法は8種類。ダークシールにおける魔法は、わかりやすくいうと変身魔法、と思えばいいだろう。

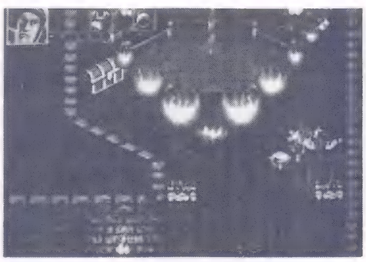

魔法使いの召喚魔法。


ドワーフの召喚魔法。

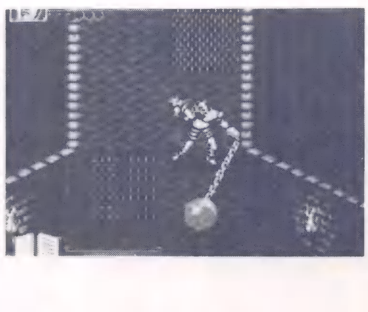

エルフの召喚魔法。

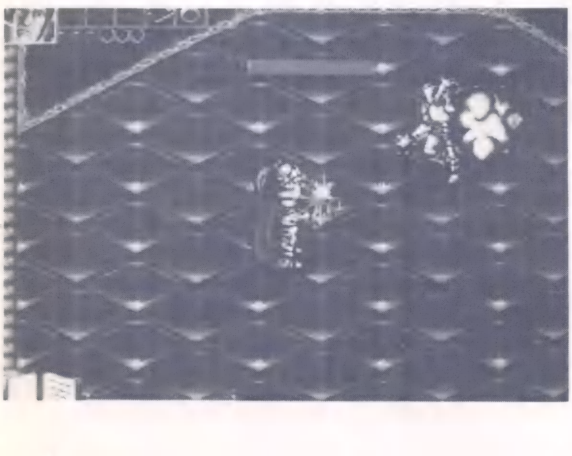

この炎の壁は触れると当然ダメージとなる。ここはまず右へ進む。

さて、まずは表をじっくりと見てほしい、特に「飛行の有無」というところを!

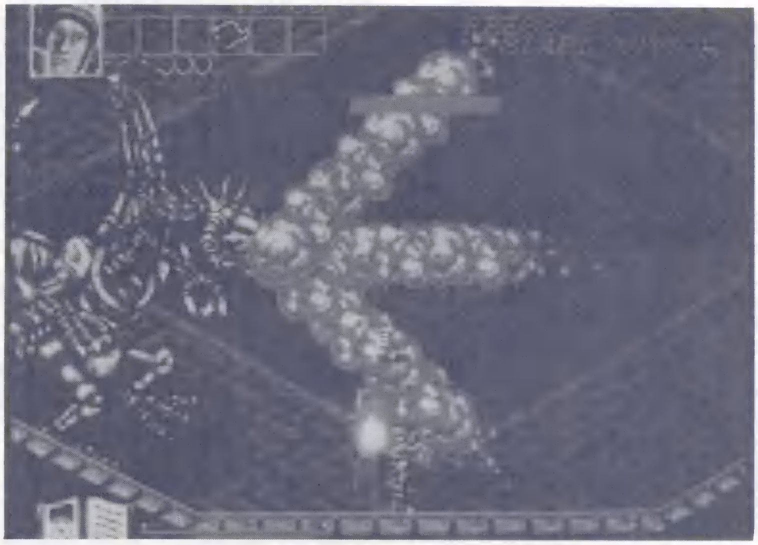

まず正面で炎を噴いているデスマスクをこの位置で破壊して、泉の中から左のデスマスクを壊す（泉に入ると体力1ゲージ回復）。

ジャンプする要素のないこのゲーム、飛行の有無なんて関係あるのだろうか?実は大アリなのだ。よくゲームの画面や写真を見てみよう。落とし穴やら、動く床などあるよね。もし、飛べたらどうだろう…。あんな所や、こんな難


そして先ほどの炎の壁にもどってくると通れるようになっている。写真の針のトラップは近づかないと現れない。ここで魔法を使って上へ前進しよう（なぜかって?行ってみればわかる）。


3rd中ボス・ドッペルゲンガー。バスミラー（瞬間移動）の術を使った直後が狙い目。

所、わざと曲がった橋など直線ラインで横切れたら…。（それによって、変身していられる時間が短くなる）。



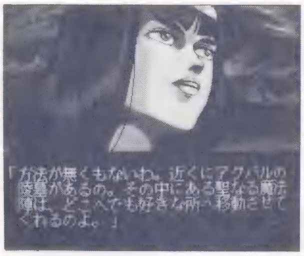
3rdボス・デスドラゴン。ボローガアロンガードを復活させた。ボローガが乗り移ることで2種類の息（塩素ガス息、冷凍ガス息）を使い分け、敵の生命力を奪いとるエナジードレインを操る魔竜と化した。

次に攻撃方法。「〜に耐性あり」というのが見えると思う。炎を火であぶったり水に水をかけても平気でしょう。同種の攻撃に優れた耐性を発揮する。

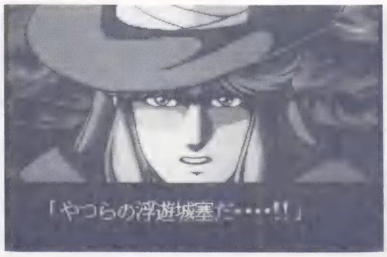
そして魔法を使う上で重要な要素があとひとつ、魔法を使っている間に敵弾や敵の体当たり（竜巻とサラマンダーは除く）攻撃をうけると、減るのは体力（ハート）ではなく魔法メーターのほうなのだ。

でもこれは考え方を変えると、魔法はアーマーの役目も持っているといえるだろう。











魔法の使用制限

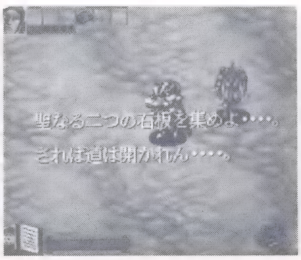
これは画面左下に表示されている本によって使いわける。時間でパラパラめくれていく本で、使いたい魔法がきたらボタンを押せばいい。

この本のページ数は各キャラによって異なる。

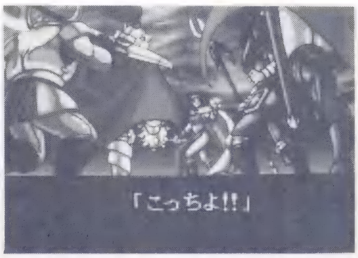
- ○ナイト…4ページ
- ○ドワーフ…4ページ
- ○吟遊詩人…6ページ
- ○エルフ…6ページ
- ○魔法使い…8ページ

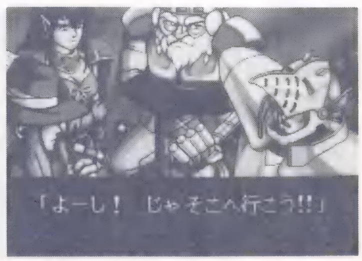
※各ページ数は召喚と？を含んだページ数

また、変身すると、すべての敵から受ける（または受けていた）特殊攻撃（毒、病気など）はすべて無効化される。なんと召喚は回数制限なし!!

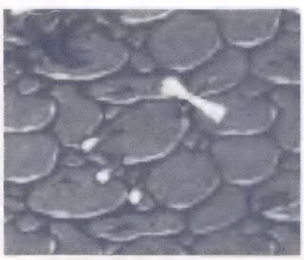


2つの聖なる石板を集めたとき、一体何が起こるのだろうか？

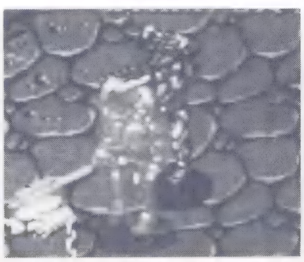




おまけ
この顔にピンときたら、ぶっ潰せ!!

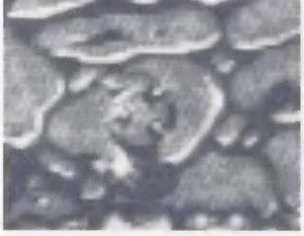


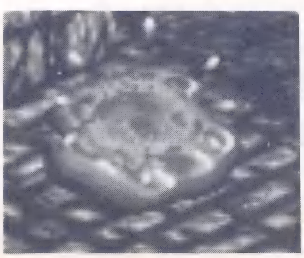
ドラゴンフライジャイアント㊙3WAY火炎弾。対処法は止まってる間に倒す。3WAYを撃たせないように心がけよう。



ミノタウロス。㊙体当たり・戦斧振り。対処法は逃げずに撃ち込むこと。そうすると体当たりを止められる。

シュリーカー。モンスター召喚生物。放っておくと次々とモンスターを発生させるのですぐ倒してしまおう。→





←ゼリー。ダメージを与えると分裂してくるのでヒットアンドアウェイで攻撃しよう。

基本編修了!!

今月は①どのキャラで行くのか②魔法はどういうときに使うか、この2つを見てきました。

くわしいステージ別攻略は、次号より始めます。

それでは、しっかりと予習と復習をしておいてください。

ハードメタルな閃光とびかう　ハイスピードアクロバットバトル

ウルフファング

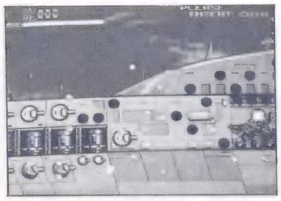
このゲームは近年まれに見るアチョパタゲーム（敵のパターンを覚えつつもアチョーしなければいけないゲーム）の1つだ。しかし人間、やってやれないことはない。まずは3面以降をライフ満タンで始められるよう、頑張ろう。

KAL

進む道によって機体を選ぶ

そう、これだ。とりあえずエレクトリッガーや4脚、6輪などで敵の出現パターンを覚え、自信がついてきたら、よりそのコースに適したパーツでクリアを目指そう。

なぜこんなことを書くのかというと、このゲーム、コース（面）によって「このパーツならここが安地」だとか、「このパーツならここが簡単」といったように、パーツによる差が確実に出てくるからなんだ。



これが他のパーツだとくらってしまう。

極めてしまった人なら、お気に入りの機体で全コースクリアなど楽勝だろうけど、クリアを目指している人は、このことをよく覚えておくとい い。

さらなるパーツ分析 その結果は?

その後のやり込みや、情報収集によって得た各パーツの性質をここでもう一度検討してみると、次のようになる。なお、ここには新しい情報から先月分の原稿を書き終えた直後に見つかったような情報までがごった煮になっている、ということをお断りしておこう。

BODY サブウエポン

ホーミングミサイル

1発1発の破壊力はまあ普通。しかし大量に吐き出すため、全弾当てることができれば一撃必殺の威力を持つようになる。しかしこのようにして使う場合、標的とほぼ密着していなければならず、自機の真上か斜め上でなければいけない。

通常の場面で使用する場合、標的の位置などをあまり気にせずに使用できるうえ、チャージが最高段階（3段階）でなくても意外と多くの敵を破壊してくれるので結構役に立つ。ただし、上下左右からそこそこ硬い敵が一度に出現してくる場面などでは力不足。後方の弾幕がうすいのと、弾数に限りがあるのが原因。

エレクトリッガー

超初心者向けパーツ。だが、全面クリアを目指すならぜひとも選んでおきたいパーツだ。

その特徴はなんといっても敵弾を消せるところにあるが、中には消去できない特殊弾があるので注意しよう。例えば、4Aボス、ヨトゥンの重力破砕砲や、弾ではないけど敵装甲機兵（ド○）のビームサーベルなど。

この装備のときは、とにかくケチらないでどんどん使うこと。

フレイムランチャー

かなりの破壊力をもち（ホーミングを至近距離で撃ち込むのよりは弱いが）、長時間出続けるうえ一定のエリアに効果を及ぼすので接近戦では最も使えるパーツ。しかし、一度頭上に射出されてから下方へ降り注ぐため、画面上方に障害物があるとそこで遮断され、まったく使えない。

加えて、ホーミングやグレネードと違ってそこまで行って使わないといけないので融通はきかない、かもしれない。が、とっさの場面（前後左右からそこそこ硬い敵が出現した場合など）ではやはり強い。

グレネードランチャー

確かに威力はあるのだが、いかんせん命中率が低い。これを使うのはうまい、へたにかかわらず好みの問題だろうと思う。

ただし、局地的に使える場面があるのは確か。

ARM 接近戦用武器

ナックルショット

ド○に対しては最強。しかしそれまで。今のところ好みで選ぶ人がいる、といった程度。

ビームソード

最も使える。全面クリアを真剣に考えている人は必ずこれを選択すること。威力が弱いため、敵に近づいたら自分の指で連打するのが望ましい。

アイアンクロウ

基本的にビームサーベルの代用は効くのだが、効果範囲の狭さ（＝自機に近づいた敵や爆弾に対して斬りはじめるまでにかかる時間）の関係で、微妙に使えない場面が出てくる。これが結構気になる。

パイルバンカー

リーチはあるが、効果範囲の狭さ、というナックルショットと同じ欠点を持つ。確かに破壊力はあるので、次から次へと現れる装甲車やトレーラーを残らず一撃で破壊しつくせるという利点はある。しかし、ド○などの硬い敵に対してはナックルショットの連打のほうが効果的だし、通常場面ではまったくと言っていいほど役に立たない。好きな人だけ選ぼう。

LEG 脚部

2脚走行型

ゲームに慣れてくれば結構使える。「足がついてるほうがいい――！」という人はこれを使おう。

2脚ホバー型

使えない。もちろんこれを使ってクリアは可能だが、安全にクリアを目指すなら、このパーツをわざわざ選択する価値が見当たらない。

4パーツ中、2番目に遅いスピード。中途半端なジャンプ力。猟兵を2人しか乗せられないのはまだいいとして、当たり判定がデカイ（ただし足元にはない）。

唯一の救いはカッコイイところ?

4脚走行型

次に説明する6輪と同じで初心者向き。しかしこちらはスピードが最低でジャンプが最高という、ジャンプアクション派の人間に向いている。

ただ、速度の遅さは（前方はダッシュでなんとかなるとしても）許しがたいものなので、とっさの〝よけ〟がキツイと思う。

猟兵を4人まで乗せられることと、背が低い点はいい。

6輪走行型

最も速く、最も当たり判定が小さい機体。ついでに最もジャンプ力が低い。

ジャンプ力のあまりの低さに対ド○戦では苦戦するかもしれないが、クリアを目指すなら絶対に一度は使ってもらいたい。

猟兵も4人乗せられるので、前記の4脚とこの6輪を使ってみて、どちらか性に合うほうを使ってみるのがいいと思う。

ちなみに、6輪だと安地が使える面もある。

結果として、2面やハードコースには（単にステージ構成から）ホーミング、3A（3面ハード）や4C（水中ステージ）にはフレームランチャー、5Aなどにはグレネードが望ましい。エレクトリッガーは別としてだが。

さて、今回の攻略では下コースを行っている。装備は先月と同じ、タイプ63・月光を基本に進めていく。それに最近ひそかに気に入っている、タイプ36・閻魔（フレームランチャー・ビームサーベル・2脚滑走型）でもクリアできるように書いていくつもりなのでよろしく。本当は全部のパーツでの対処法を書いていきたいところだが、ページとやり込みの関係でなかなか難しい。ただし、ポイントポイントは押さえていくぞ。

まずは2面を完璧に

このゲームは2面から突然難しくなる。3面や4面はノーダメージで抜けられるのに、2面ではよくダメージを受けてしまう、という人もいるだろう。

そこで、この2面をもう一

●表1

BODY
HM：ホーミングミサイル
EL：エレクトリッガー
FL：フレイムランチャー
GL：グレネードランチャー

●表2

ARM（接近戦用武器）
NS：ナックルショット
BS：ビームソード
IC：アイアンクロウ
PB：パイルバンカー

●表3

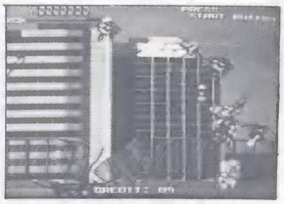
LEG（脚部）
2W：2脚走行型
2H：2脚ホバー型
4W：4脚走行型
6W：6輪走行型

度、詳しく説明していきたい。

まずスタート直後に出るウエポンチェンジアイテム（以下Wチェンジ）を撃ち続けてボンバーにするか、すぐに取って点数にするか。ここはやはり点数にするのがいいだろう。

スタート前からレバーを右に入れたままにしておき、ショットボタンも押しっぱなしにしておく。そうすると、アイテムキャリアーにのみ弾が当たり、画面右はじで余裕を持って点数（1000点）にすることができる。

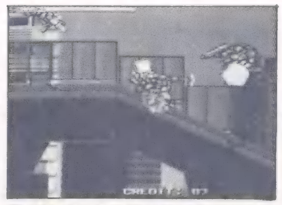
その後は、爆弾を落としてくる茶色装甲機兵（以下、茶兵）が来るまで、右はじより少し左側で斜め上に撃ち続ける。


バックジャンプして取ったほうがいい。

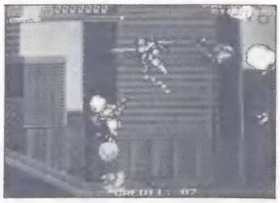

タイミングを合わせてジャンプ斬りもいい。

道が下り始めたら、変に逃げようとしないで中央付近で正面を向いて攻撃していよう。

平地に戻る直前の紫兵（右斜め上から左下へすっ飛んでいく）は、見えた瞬間にジャンプ斬りすれば破壊可能。

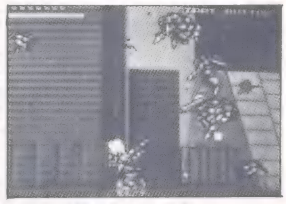

弾を吐かれたら落ち着いてジャンプ。

平地に戻ったらザコを撃ちつつ前進、画面右に斜面が見えるころ出現する3体の装甲機兵（紫・緑・茶）のうち、


逃しても戻ってくることはないので安心。

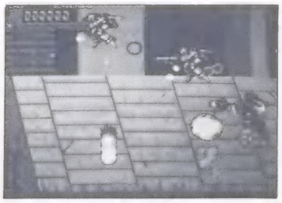
真ん中にいる緑兵を狙い撃ちしながら左へバックする。

こうするときれいに3体共倒せるうえに、弾をかわすこともできる。ただし4輪だとバックが間に合わない恐れが十分にあるので、バックジャンプするか、3装甲機兵が出現した瞬間にサブウェポンを使おう。

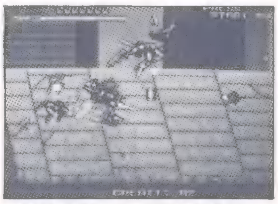

とにかく緑をやっつける。

斜面に入るとすぐに右から茶兵が2機、爆弾を落としにくる。この爆弾には注意。無理に斬りに行くと爆風に当たることがあるからだ。しかし慎重に撃ってるヒマもないので、この2機が出たらダッシュして画面右へ行ってしまうか、素早く真横へ行ってしまおう。

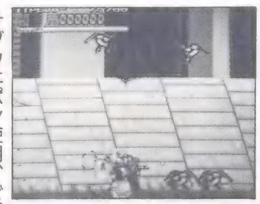
次にザコの群れが来るわけだが、大きく左、または右に動いて切り返せばまず大丈夫だろう。


後ろから撃つのも手だ。

直後の緑兵&トレーラーは、

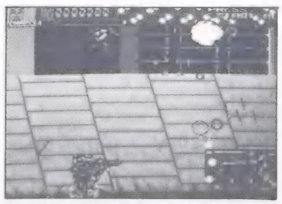

通常はこうなってしまうだろう。

場所を覚えておいてサブウェポンを使うのが最も望ましいのだが、画面右に緑兵が見えたらすぐに中央付近へ行ってサブウェポン使用、で間に合うだろう。

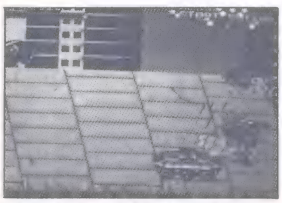

画面下を走るようにする。

次の上り坂で、トレーラーが一台出現するので近寄って斬ってしまう。

平地に戻って斜面地帯に入ったら、画面右へ移動して待機、中央から装甲車が出現したらサブウェポンを使う。グレネードかフレームランチャーなら、これでバッチリ右ハジに出た瞬間消える装甲車もろとも、2・3機破壊することができる。


撃った後、左下→上へジャンプで安全。

ホーミングならタイミングを合わせれば、中央近辺にいても倒せるぞ。エレクトリッガーを使っている人や、ホーミングでも自信のない人はきちんと右を向いて使おう。


この後すぐに中央へ移動しよう。

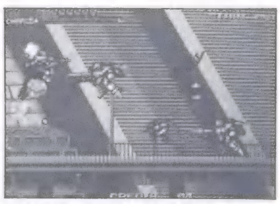
しばらく進んだ後、画面が下にスクロールする所がある。ここは、先月号では右斜め下に位置させて斬ってしまう、と書いてあるが、別に無理しなくても、画面下の中央付近でショットしていれば問題なく壊すことができる。弾を吐かれてもジャンプすれば（斜面や水中、空中でもジャンプ・ダッシュは可能）全く平気。

その後はしばらく中央よりやや左寄りで戦っていれば大丈夫だろう。まぁ基本的に先月号のパターンなのだけど、


ジャンプだ。覚えておこう。

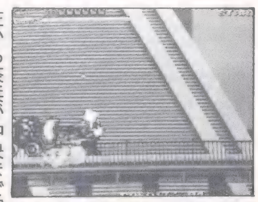
無理に装甲機兵を斬りに行くのはやっぱりよしたほうがいいかも知れない。絶対ノーダメ!!っていう人は絶対やっちゃいけないね。

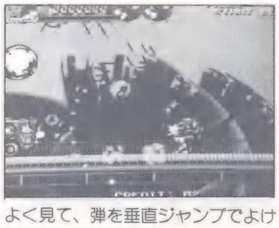
最後のほう、平地が続く所で、ザコの群れの中、1匹だけ緑ザコが右から出現する。こいつを見たらすぐに左へ行ってトレーラーを速攻で破壊しよう。


弾がとんできたらジャンプね。

その後、右から大量出現するザコの群れの動きをよく見て、茶ザコが2匹、茶ザコが1匹、茶ザコが2匹の直後、左から茶兵が中央まで突進してきて突然弾を吐くので、2・1・2の最後の2匹を倒すと同時に中央よりやや左側でサブウェポンを使用する。もちろんショットは左斜め上の茶兵に向けられていること。

その後は別段難しいところはない。


左上からでる茶ザコが弾を出すので注意。


よく見て、弾を垂直ジャンプでよける。

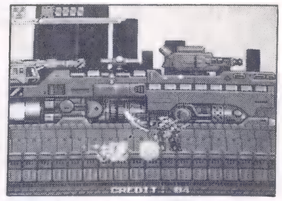
モビーディック再び

先月号ではレーザーで、と書いたが、初心に戻ってグレネードでもバルカンのままでも構わない。

速攻で倒してしまいたいなら、中央部レーダー下の爆雷発射口を一つでも残しておくと、砲塔から丸いビームがとんでくる恐れがないので、安心してスコアに密着して撃ち込める。また、レーダーを破壊してしまっても砲塔から攻撃される心配はない。で、その砲塔から飛んでくる弾の誘

導の仕方は前号参照。

1、2面ぐらいはノーダメージでクリアしたいところだ。


すごく楽。

おわっともうページがない!?

下コースラストまでやる、という予告を見事なまでに破ってしまったけど、この記事で2面クリアまで確実にノーミスでこられるようになってもらえればうれしい。

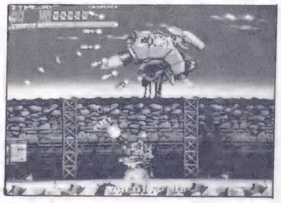
やっぱり説明したりない部分が何カ所もあるけど、そうなると実際プレイでも見てもらうしかないって感じ。

次号は一気にどどっと攻略するので首を長くして待っててね（そのころにはみんなクリアしてるかな?）。

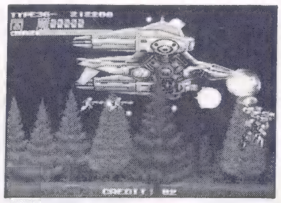
でも、これだけじゃあまりにも今回の記事が寂しいので、次号で説明する分の内容（特にボスの倒し方）をダイレクトで載せてお別れとしよう。

3Aボス…バルカンで胴から背中にかけて撃ち込み、誘導ミサイルも壊す、楽勝。

3Bボス、イオノクラフト…サブウェポンを使いまくる

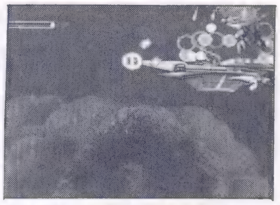

頭は壊さないこと。誘導弾を集中攻撃。

…サブウェポンを使いまくるのと、青い誘導円盤の発射口に確実に当てる。もし青い円盤がでてしまっても、小ジャンプで誘導可能（コツがいる）。


早めにジャンプする。

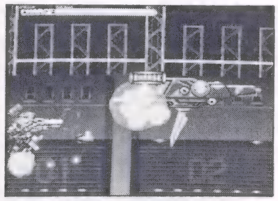
4Cボス、スティングレイ…先月号の原稿を書き終えたすぐあとにカモにする方法を発見。初めは弾を撃たずによけまくり、ボスが左側へ来たら自分は画面右側へ移動、サブウェポンも使って近づいて思いきり斬りまくる。外部装甲も破壊してしっぽをだすようになってからがつらかったんだけど、ボスが右にくるたびに写真の位置でじっとしていれば、しっぽに悩まされることはない。近くで誘導弾を出されて心配な人はサブウェポンを使うこと。


連打、連打！斬りまくれ！

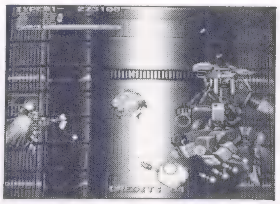

これでもビームサーベルなら平気。

ナックル、パイルバンカーを使っている人は、ここはフレームランチャーかエレクトリッガーでないとダメ。アイアンクロウも真下からくるミサイルのみ斬れないことが多いので、ちょいと不安が残る。ビームサーベルなら完璧。

4Dボスはグレネード弾で戦う。コアが分離したあと吐くようになる弾2発は、確認してからジャンプなどでよけて十分間に合う。


落ち着けばよけられる。

5Cボス、写真のとおり。ただし、使用武器は何がいいとは一概には言えない。頭は最後に壊すこと。


誘導弾がとんできたらサブウェポン。

5Dボス。ず〜っとこうやってねばる。

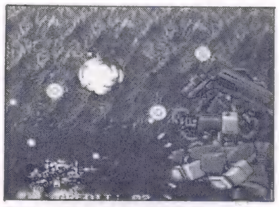

武器はバルカンかクラスター。変なところを壊すと発狂するので要注意。

表4

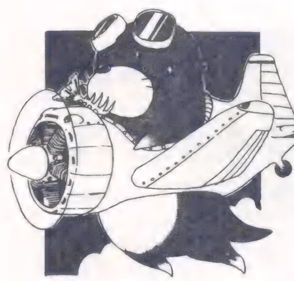
TYPE	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
NAME	蒼龍	天電	火龍	神龍	虎徹	白虎	仁王	陣風	雪風	疾風	烈風	黒龍	牙竜	鵺	白龍	蛟	閃光	屠龍	地龍	隼	剣	王牙
BODY	HM	EL	FL	GL	HM	HM	HM	HM	HM	HM	HM	HM	HM	HM	HM	HM	HM	HM	HM	GL	GL	GL
ARM	NS	BS	IC	PB	BS	IC	PB	NS	BS	IC	PB	NS	BS	IC	PB	NS	BS	IC	PB	NS	BS	IC
LEG	2W	2H	4W	6W	2W	2W	2W	2H	2H	2H	2H	4W	4W	4W	4W	6W	6W	6W	6W	2W	2W	2W

TYPE	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
NAME	隼鷹	迦楼羅	吹雪	鳳凰	不動	玄武	蔵王	夜叉	護法	猿猴	羅刹	電光	阿修羅	閻魔	金剛	甲龍	朱雀	荒神	飛龍	飛燕	土蜘蛛	赤龍
BODY	GL	GL	GL	GL	GL	GL	GL	GL	GL	GL	GL	EL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL	FL
ARM	PB	NS	IC	PB	NS	BS	IC	PB	NS	BS	IC	PB	NS	BS	IC	PB	NS	BS	IC	PB	NS	BS
LEG	2W	2H	2H	2H	4W	4W	4W	4W	6W	6W	6W	6W	2W	2W	2W	2W	2H	2H	2H	2H	4W	4W

TYPE	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
NAME	龍王	光焔	不知火	叢雲	大蛇	閃電	紫電	震電	雷火	彗星	応竜	空電	流星	電龍	麒麟	雷獣	雷神	青龍	月光	武光
BODY	FL	FL	FL	FL	FL	EL	EL	EL	EL	EL	GL	EL	EL	EL	EL	EL	EL	EL	EL	EL
ARM	PB	NS	BS	IC	PB	NS	BS	IC	PB	NS	BS	IC	PB	NS	BS	IC	PB	NS	BS	IC
LEG	4W	6W	6W	6W	6W	2W	2W	2W	2W	2H	2H	2H	2H	4W	4W	4W	4W	6W	6W	6W

くり弾のよけが熱い、7面を大攻略!

ハチャメチャファイター





ちびちびと動き、巨大分裂野郎を速攻で一掃できれば、ボス以外でびっぐを使わなくても大丈夫。でもノーミスも狙いたいので、前半で危ないと思ったら使ってしまおう!

ずるずる㊄

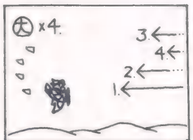
さあ、あと2面だ! 7面前半 いくぜ!

6面終了時に、びっぐを1発残せれば、7面クリア(ノーミスで)は、かなり楽になるだろう。

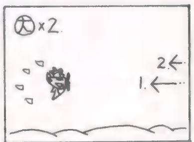
特に前半での、青い巨大分裂野郎&ザコのラッシュ時だ。

そこで弾の間を見切り、よけるのは神技に近いので、安全にびっぐを使って抜けるほうが覚え方としても楽だろう。

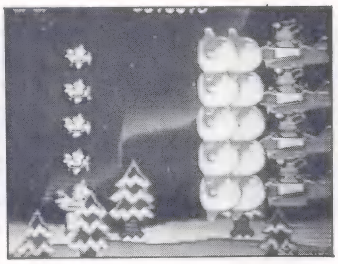
それでは7面前半スタート。



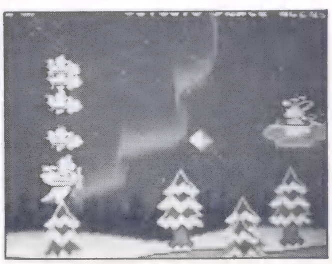
どんどん巨大機がでる。逃がすとUターンするので絶対に逃がさない。ぶどうを回収だあー。



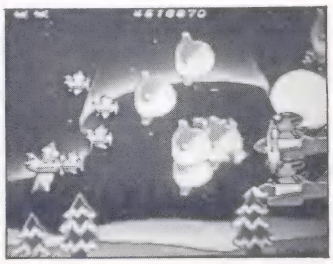
その後は、バラバラに巨大機がでるので、しっかり場所を覚えよう。



おぷを上下に広げて待つ。すると巨大機が4機同時に出現してくる。こいつ、ぶどうを出す。



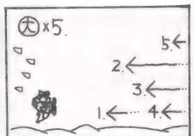
青い巨大機出現。敵本体より小さくなったやつからの弾をよく見ておくこと。危ないと思ったらびっぐ使用。



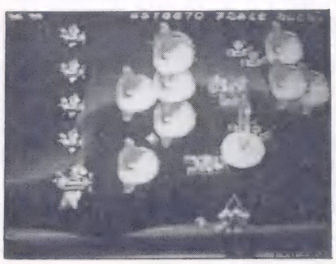
巨大機4機、同時出現。おぷを広げて速攻で倒すように。



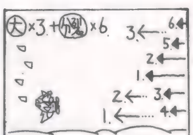
この面の問題児出現。青い巨大機。猛烈な数に分裂(■つと)するので、一番小さいやつの弾に気をつけよう。



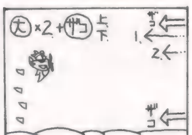
ここも同じ。出現する順を覚え、速攻で倒す。



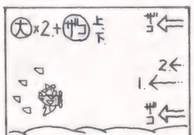
そして、前半のシメとして青い巨大機だ。速攻でどんどん消していこう!



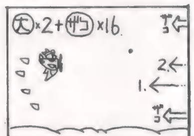
巨大機が3機でると同時に、分裂野郎が6機でるぞ。



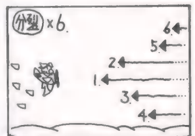
多少巨大機がズレて出現もしてくるので、くり弾に気をつけ、移動して撃とう。



しばらくは中央部から巨大機が出現してくる。



上下にザコ(全部で16匹)がしばらくでる。中央部からは、巨大機が出現する。ザコからは3WAYのくり弾がくるので注意しよう。



普通の分裂野郎。全部で6機。速攻で消そう。

くり弾かライバル! 7面中ボス

中ボスは、4面中ボスに、くり弾が加わった攻略。

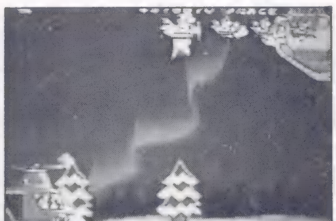
とにかく右上からのヘリを速攻で壊すことがポイントだ。



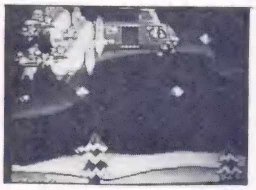
ブバーッ!くり弾がくるので、この位置にいてよけよう。



まず右上からのやつに撃ち込む。

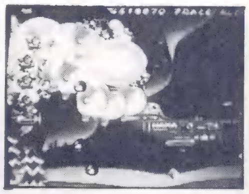


ヘリが右上を左下から。このヘリ、5WAYのくり弾を撃ってくるので注意しよう。


左上にきたら、すぐに下で、くり弾を誘導しつつよけよう。

残るは1機。こうなれば、ヘリの後ろにつくようにしていれば大丈夫。接近しすぎないように気をつけよう。




ここで右上からのヘリ壊せるようにしたい。これ以上時間がかかるとぴっぐを使用（安全のために）。


とにかく弾の死角でこらえていく。

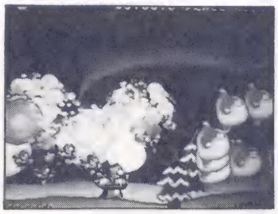

おぶを右上からのヘリにめり込ませつつ、くり弾と通常弾をよけていく。

押されるな! 7面後半

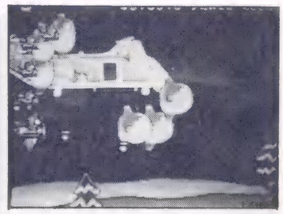
後半も前半と変わらず、でかい敵と、分裂野郎中心。

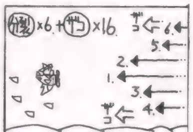
気のせいかも知れないが、前半よりも後半のほうが楽な気がするので、あまりぴっぐを使うことがない。

まあひとやすみで多少補充できたので1発ぐらいはいいかな。それではスタート。

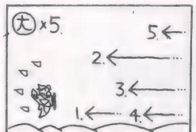

どーん!これがベストかな。ひとやすみ!


このあたりで壊せないようなら、くり弾を撃たれたらすぐ前に逃げてしまうこと。

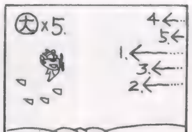

おぶをめり込ませて撃つのがベストだね。



さあ3WAYザコが上下に出現。計16匹。しばらく続くぞ。そこへ分裂ザコが6機くる。



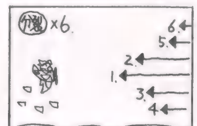
まんべんなく出現するので、おぶをしっかり張って逃がさないようにしよう。



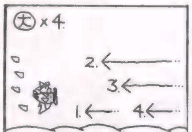
巨大機が5機くる。やや上の位置からだ。


青い巨大機。注意するのは、下の地形で見えなくなるのがときどきあるので気をつけよう。

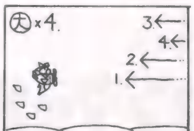

巨大機が4機同時出現。覚えておくこと。でないと間に合わなくてぶつかるぞ。



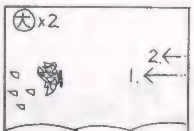
後半のあたまは、普通の分裂野郎。弾に注意。



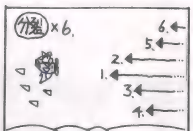
次はやや下に出現してくるぞ!



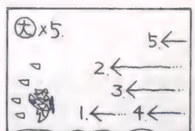
次の巨大機群は、やや上に出現。忘れるな!



その後、すぐ中央部に巨大機が2機くる。

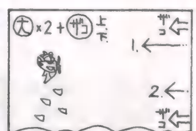


そして分裂野郎。速攻で消していこう。

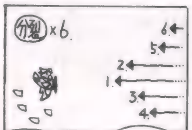


バラで巨大機が5機。出現順を覚え、先手をうつようにすること。

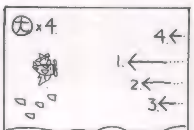

巨大機。4機の同時出現。けっこう怖い。



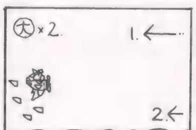
ザコが引き続き出現し、そこへ巨大機も!



普通の分裂野郎が6機くる。速攻で無難に抜けていこう。



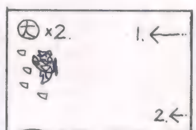
中央2機、下、上と1機ずつでてくるぞ。



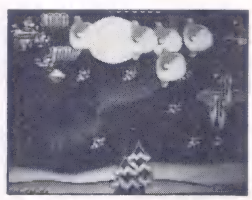
続けて先に上、そして下と出現してくる。

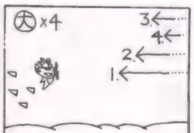
そして4機同時に出現。



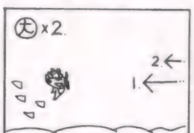


青い巨大機の分裂後は、しばらく巨大機がつづく。まず上、中央。


この面最後の青い巨大機。気合を入れてぶっつぶしていこう。



ボスがでるまでに計10機でる。途中の4機はやや上に出現するぞ。



ボスの前座は、巨大機が務める。出現場所ぐらいは覚えておかないとね。

速攻で倒せ! 7面ボス

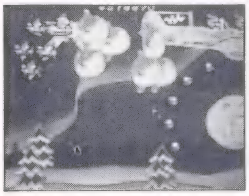
このボスは、5面ボスのパワーアップバージョンだ。

問題なのは、爆弾が破裂するとくり弾がバンバンくることだ。

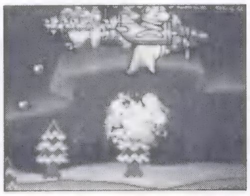
特にボスが出現し、画面前までくるまでの間だ。

とてもよけられるレベル（上級者でないと）ではないので、後ろへ抜けるためにぴっぐを使うのだ。安全を確保するためでもあるが、同時に、ボスに重なりダメージを与えることを忘れてはいけないぞ。

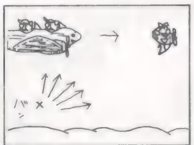

そしてボス手前で、巨大機の4機同時出現となる。曲が変わってからの巨大機は、ボスの前衛といっていいだろう。



7発目の爆弾がでる頃には後ろに抜けていること。そして、ボスから離れ、くり弾をよける準備をする。



ガガガガ!と重なってどんどん撃ち込もう。6発目の爆弾の破裂まで重なっていられるぞ。



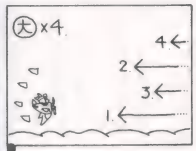
3発目。これは近い!危ないと思ったら、もうここでびっぐを使ってしまおう。使ったらボスに重なること。



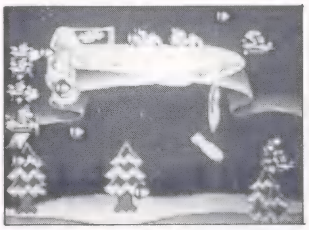
2発目の爆弾だ。少しずつ近くなるので、距離をとることを忘れないようにしよう。



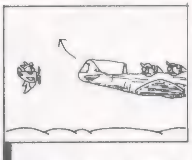
まず最初の爆弾。5WAYのくり弾の死角に入りよける。



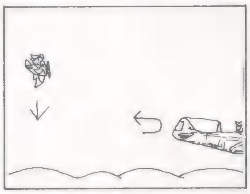
最後に、上下にまんべんなくでてくる。そしてボスの登場だ。



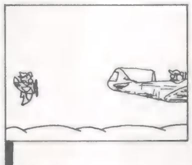
ある程度後ろにくると、今度は上へ。ボスの下にまわり、くり弾をよける。



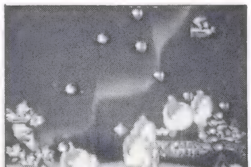
ひたすら死角に入る。距離が近いと狭くなるので気をつけること。



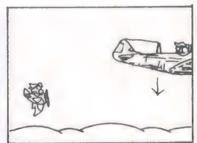
少したつと左上へ動きだす。動きだしたら、ボスの左下にいるようにし、くり弾をよける。



撃ち込む!



ボスの真後ろやや上下に少しズレした高さをキープしていれば、くり弾の死角に入れる。どんどん撃ち込もう。



8発目の爆弾がでる頃、目いっぱいボスは前へでる。そして下へ動いていくぞ。

残るは8面!
ほとんどボーナス面

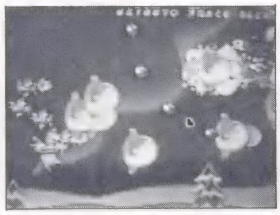
次回でようやく最終面に入るぞ。

最終面は、お花がいっぱいでるので、ボス手前でびっぐを満タンにすることだけでいいので、それまで、バンバンびっぐが使えるのがいい!

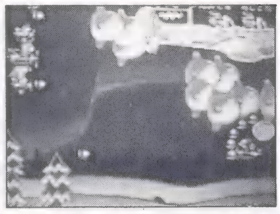
しかし、変なときにびっぐを使うと、お花がとれなくもなるので気をつけないといけないけどね。

さあ、もう少しで1周だ!

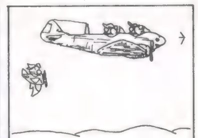
がんばろーっ!!



このあとボスは下へ。その途中で壊れてくれるだろう。どがが——!7面クリア!!



目いっぱい前へ。こうなったらボスの後ろへついて、撃ち込む。いけいけーっ!



ボスは右上へ。くり弾をよけることで精いっぱいなので、撃ち込めないが、次に前へ動くので、チャンスを待とう。

周回遅れを上手にパスし、クリアしよう！

グランプリ スター

GRAND PRIX STAR

コースを覚えるまで10クレジットあれば十分。あとは、周回遅れに接触しないこと。かなりの反射神経が必要だぞ！

ACURA

まずコースを覚えよう

やはりドライブゲームは、コースの暗記が重要。1つのコースで同じコーナーはないので、それぞれを覚えなければ、アイルトンな走りはできないぞ！

このグランプリスターには3つのコースがあるが、難度的には簡単な順にジャーマン、モナコ、ジャパンとなる。内容的には、高速サーキットから、テクニカルサーキットへとなっている。

こう操作しよう

実車では、スローインファーストアウトが基本だが、このゲームも同じ。急カーブでは、ブレーキを踏んで進入しなければ、曲がることはできない。早めにブレーキングできれば、まずコースアウトの心配はなくなるし、後の調整もしやすいのだ。

減速するときの注意として、200㎞/h以下にはしないこと。メーターを見ながら運転するのは大変だが、200㎞/hを切るとシフトダウンしないといけないし、それ以下で曲がらなくても全部曲がれてしまうからだ。

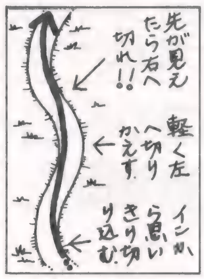
もし200㎞/hに近くなったら、ブレーキを連踏してスピードを調整するようにしよう（これは疲れるぞー）。

それでは、クリアする上で重要になるポイントをおさえていきながら、攻略をすすめていこう。

※攻略の見方…コース図中の番号と合わせて見てください。

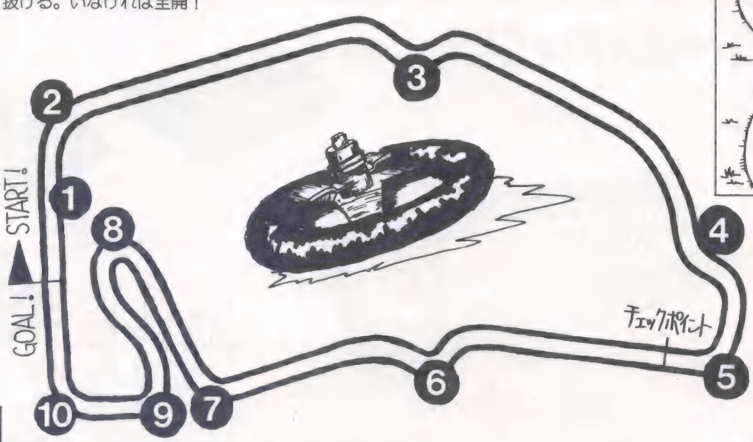
ジャーマンコース（初級者向け）

高速サーキット。ポイントは、減速の各所を減らすこと。シケインは全開だ。



③このコースのポイント。全速で抜けられると最高！3つのカーブで早く切り込まなければ大丈夫。慣れろ。

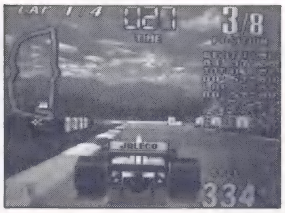
②敵車との接触に注意。接近しているときはあまり無理をせず、スピードを合わせて抜ける。いなければ全開！



①スタートしたら、180㎞／hでシフトアップ。5位あたりをキープし第1コーナーへ。

④やや右から左、右。最後の右カーブでしっかりインをつくこと。早めの切り返しが必要。全開で曲がれればOK。

⑧このコースで一番接触の多いところ。敵車がいないときは、早めのブレーキングで進入し抜けるときにOFF。いるときは、ブレーキを連打し、200㎞／h以上をキープしつつアウトから抜いていく。



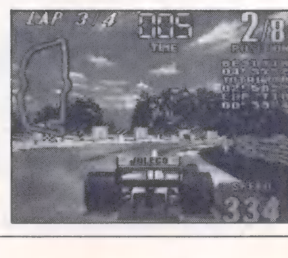
⑨高速全開では一番難しいところ。インに車を半分出すぐらいめり込みながら曲がるのがいいだろう。遅れるな。



⑦ライン取り（全開でいける所）はイン=イン=アウトって感じ。インは縁石に乗り込んでいく感じだぞ！

⑥ここのシケインは楽に抜けられる。敵車に注意して、直線的に抜けていこう。

⑤とにかく急カーブの看板が見えるとこは、ブレーキ（アクセルもON）コーナー手前から踏んで進入。覚えろ。



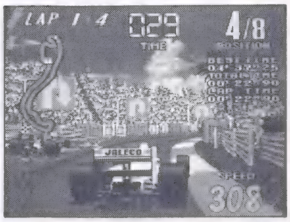
⑩この最終コーナーは全開で抜けられる。安心して走ろう。

モナココース（中級者向け）

とにかくカーブが多い。コースをしっかり覚えることがポイントになるぞ！

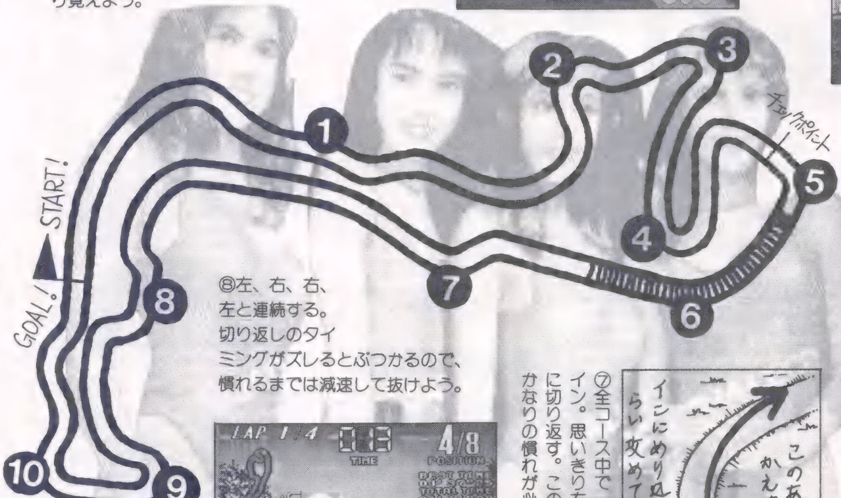
①ゆるやかなカーブが続く。しっかりとインをついていく。先が見えにくいので、しっかり覚えよう。

②左から右へ。右へ曲がるタイミングを間違うとタイヤバリアーへ！ふっと先が見えたところで右へ切り込もう。



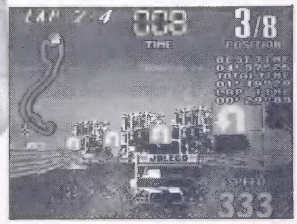
③カーブの看板が見えたらブレーキ用意。手前でブレーキしながら進入しよう。





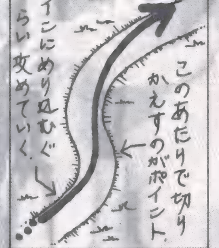
④ヘアピンだ。看板が見えたらブレーキ。そのまま入り、抜けるときOFFへ。早くOFFにしないことが大切。

⑤ヘアピン後すぐ右へ。君の反応のよさが勝負。軽くブレーキングしてインをキープする。



⑥トンネル内は左カーブ。けっこう切り込まないと曲がれない。しっかりインをつこう。

⑦全コース中で一番きついシケイン。思いきり左、右と瞬間的に切り返す。このタイミングは、かなりの慣れが必要だぞ！



⑧左、右、右、左と連続する。切り返しのタイミングがズレるとぶつかるので、慣れるまでは減速して抜けよう。



⑨これぐらいきついカーブは必ず手前からブレーキを踏み、進入すること。200km／h以上にキープ。

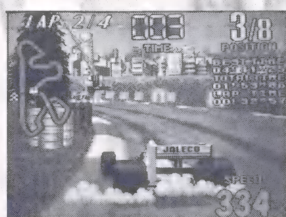
⑩アクセル全開のまま、イン＝イン＝アウトで抜けよう。

一口メモ

雨が降ってきて、路面がウエット状態になってもグリップ力は変わらないのだ。ビジュアルにだまされないようにしよう。これを知っておくと、通信時に相手に差をつけられるかもしれない。フフフ。

ジャパンコース（上級者向け）

忙しいシケインは少ないが、きついカーブが多いので、しっかり覚えること

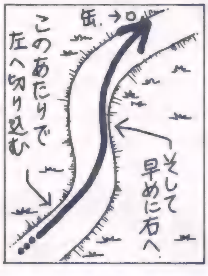


⑤このきついカーブもやはり同じ。手前でブレーキを踏んで進入すれば、コースアウトはない。目印は看板だ！

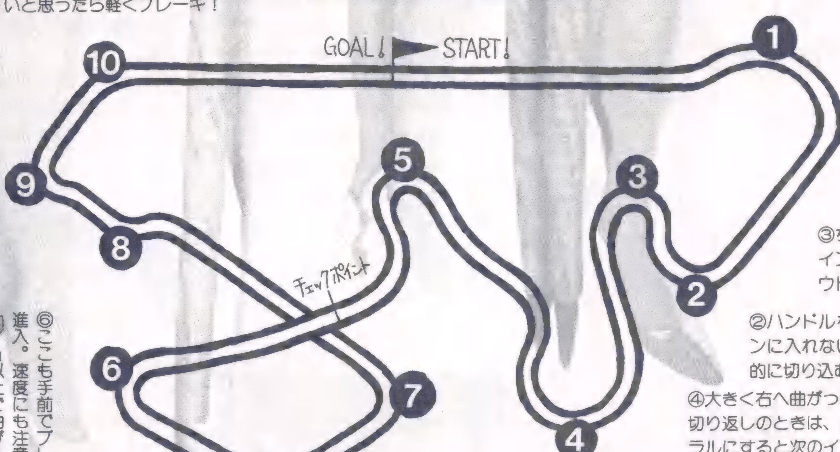
⑩ちゃんとイン＝イン＝アウトとラインを取って走ろう。

⑨イン＝イン＝アウトだ！インがポイント。イン側の縁石にのるくらいきびしくインをつこう。危ないと思ったら軽くブレーキ！

①やや左から大きく右へ。長いカーブなのでしっかりインをつくこと。縁石に片輪のってもスピードは落ちない。



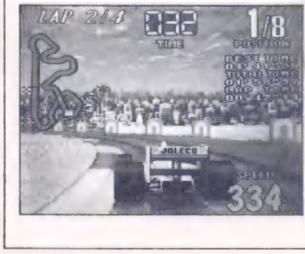
⑧唯一のシケイン。全速で抜けられるが、素早い切り返しができないとコースアウトするぞ。



③ちょっときつい。早めにインへ切り込み、コースアウトしないようにしよう。

②ハンドルを切りすぎても、インに入れないよりはいい。瞬間的に切り込む。

④大きく右へ曲がったあと、小さく左へ。切り返しのときは、ハンドルをニュートラルにすると次のインに入りやすい。



⑥ここも手前でブレーキして進入。速度にも注意。200km／h以上で曲がること。接触したらすぐシフトダウン。

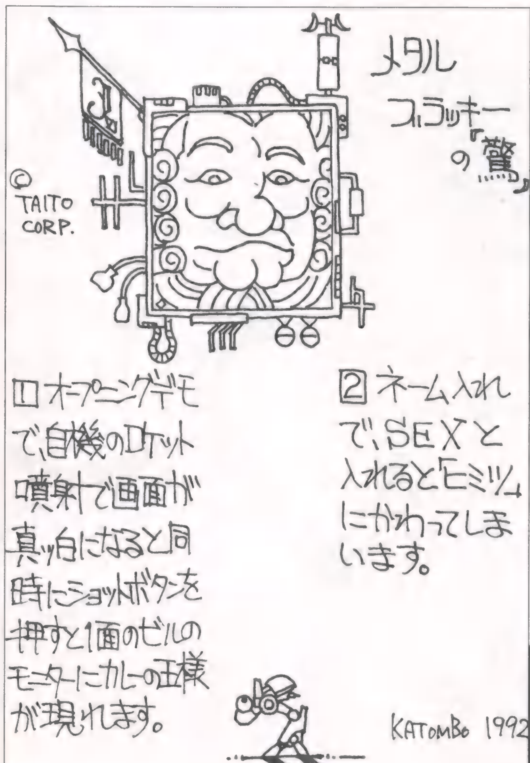
⑦ここは多少ゆるめのカーブ。いつもの急カーブよりも短いブレーキングで抜けられる。

続・続・驚異現象 ULTRA 401

構成
やまかわ悠理

そろそろ401も終点が近い。
番号を合わせるためにネタが少ない。ゴメン。

今月のメニュー



はかき①（岩手県・Ⓟパニッシュモンスター！君）●しかし、262番とは古い。ちなみに消印は4.1.6。今ごろ送ってくるとは…。

はかき②（東京都・Ⓟ蚊とんボヨン君）●SEXのヒミツとは?イミシン!?別に王様とは関係ない。今度のタイトーのゲームのネーム入れのときは?



びっくらめーしょん/388

クイズ地球防衛軍

●点稼ぎ技

ボーナスアイテムを取らずに時間切れまで待つと、5万点ボーナスが入る。

（東京都・ⓅMFC軍曹㊝君）

㊫点数が入るのはいいけど、アイテムがもらえないのでつらくなるかもね。初級。

びっくらめーしょん/389

クイズ地球防衛軍

●意味なし技

1コイン入れて、③のボタンを押すと、オペレーターの姉ちゃんがウインクする。

（東京都・ⓅMFC軍曹㊝君）

㊫スタートする前にボタンを押すことを習慣づけよう。しなくてもいいけど。初級。

（私信）住所はかかなくてもいいよ。

びっくらめーしょん/390

ナイツオブザラウンド

●ちょび㊙技

3面の城の中で最初の仲間を助けるとき、奥のバリケードを壊して馬を呼ぶと、BUSTER.Sを跳ね飛ばして助けることができる。

（千葉県・吉水斉君）

㊫ようするに、馬に蹴られて死んでしまうわけなんですねえ。けど、実際は横着パターン。初級の上。

びっくらめーしょん/391

F-1グランプリ

●ラップタイム短縮技

ラルースチームでプレイをするとタイムが速くなる。また、敵車パターンも速くなる。

（東京都・ⓅMFC軍曹㊝君）

㊫これは、ハイスコアを狙うプレイヤーには当然知っていること。亜久里が嫌いな人も、ためしにどうぞ。初級の上。

びっくらめーしょん/392

ポラックス

●㊙技（1Pのみ）

2人同時プレイを始めるとき、1P・2Pスタートボタンを同時に押すと、1Pだけがパワーレーザー最強・ミサイル付きで始まる。

（千葉県・Ⓟただのじじい君）

㊫ヘタすると席のとりあいになるな、こりゃ。そして、けんかが始まって…わけないか。初級の上。

びっくらめーしょん/393

メタルブラック

●王様技

はがき②参照。

㊫うーん、ガンフロンティアの流れをくむ…。なにかが違う…。初級。

びっくらめーしょん/394

クレイジークライマー2

●クリア技

はがき①参照。

㊫うーん、つかえるねえ。けどねえ……。やはり今では基板すらねえ!!初級の上。

ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

TMゲームクラブ

注目!

ゲーマーのゲーマーによる
ゲーマーのためのパソコンネット

TM-NET(仮) 設立計画進行中!

* ＊ゲーム情報交換室
* ＊PCB売ります買いますボード
* ＊タイムリー在庫帳 ‥‥etc.

まもなく開設予定
乞う御期待!!



NEW

RAS-HD(本体) ¥14,500
MSXアダプター ¥2,500
(新型は、ヘッドフォン端子付き)

対応モニター
CZ-6XXシリーズ
PC-TVシリーズ
PC-KD86X
CU-14AD
他マルチシンクモニター
※PC-KD85X、88Xシリーズには対応しません。くわしくはTEL!

ついに再発売!! これでキミのモニターもマルチメディアに!

TM-RGBエキスパンダ2

AXIS RGBオートセレクタ(RAS-HD)コンパクトタイプ

●15ピンRGBしかないモニターに21ピンを増設!(X68K、NEC PC-TVなど)●15ピンでは同期のあわなかったRGB映像がクッキリ映ります。●アミガ・メガドライブ・スーパーファミコン・MSX(要MSXアダプタ)・キャプテン等、いろいろなメディアに対応するすごいヤツです。もちろん今どきのステレオヘッドフォン対応です(注:PC-KD86Xには相性がありますのでTEL下さい)。

全国通販強化実施中!

1. まずTELにて在庫確認をしてネ。
2. もし決まったら、必ず予約・とりおきをしてネ。
3. それから、現金書留で代金を送ってネ。
4. こちらに代金が到着ししだい宅配便でソク発送!
   只今、基板送料サービス中!

※C・ボックスなど部品には送料がかかります。

TMゲームクラブでは全基板激安価格にて販売中

〈特別買い取り表〉＊下記の基板、特に高く買い取ります。(特にナムコのクラシックTEL下さい!)

リブルラブル	¥35,000	モトス	¥25,000	イシターの復活	¥35,000	ワルキューレの伝説	¥100,000	恋のホットロック	¥30,000
ドルアーガの塔	¥20,000	メトロクロス	¥20,000	マッピー	¥15,000	ベラボーマン	¥35,000	ロストワールド(パ付)	¥50,000
ドラゴンバスター	¥15,000	トイポップ	¥30,000	ガントレットⅠ、Ⅱ	¥20,000	フェリオス	¥70,000	ストライダー飛竜	¥60,000
ボスコニアン	¥15,000	ワンダーモモ	¥35,000	バックランド	¥25,000	ローリングサンダー	¥30,000	平安京エイリアン	¥ASK
グロブダー	¥15,000	スカイキッドDX	¥35,000	パラデューク	¥15,000	フォゾン	¥ASK	※他にもレアな基板はどんどんTEL!	

★VEGA-9000DXの注文お受けします★

KIC



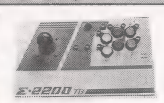
KIC'91 6ボタン対応は¥2,000高
Ⓐビデオ端子 ¥35,000
ⒷRPG・21P、15P ¥29,000
ⒸⒶ+Ⓑ両方 ¥38,000

シグマ



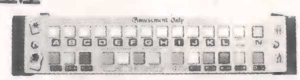
AV-2001(ステレオ) ¥25,000
AV-9(モノラル) ¥20,000
㊟Σ2200ターボは別売です。
AV2001のほかにシグマ2200ターボをご使用ください。

シグマ



Σ2200ターボ ¥12,000
メガドライブコード ¥3,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
Fコン用コード ¥2,000

玉屋



麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル ハーネス付
画面反転機能付 ¥8,000

お知らせ

※5月1日から都合により、しばらくの間ショールームの営業時間と定休日が変わります。お間違えのないように、ご注意ください。

▷ 営業時間 AM10:00〜PM7:00
定休日 日曜・祝日 ◁

ついに発売決定! コントロールボックス

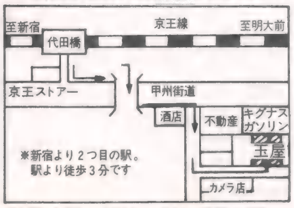
TMGCパワーボックス PB-1(仮)

・オーディオラックにも入るサイズ。
・モニタの下でもOK!(TV台感覚!)
・コントローラーはATARI他各社対応。
(アイデア募集中! どんどん送ってネ)

★ 初心者歓迎 !!★

これから基板を始めたい方、もっと基板のことを知りたい方に、玉屋スタッフがご相談に乗ります。お気軽にTELください。お待ちしてます!

ショールームにて展示販売中
新宿より京王線普通電車で7分



営業時間 AM10:00〜PM7:00
定休日 日曜・祝日

コントロールボックスの買い取りは都合により
KIC'S91(A・C)
シグマAV-999
〃 -2001
に限らせていただきます。値段はTELしてね。

ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店してください。
基板の予約も受付しています。
基板の価格は常に変動していますので、電話で確認の上注文してください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

基板売買のトータル・アドバイザー

TMゲームクラブ
株式会社 玉屋

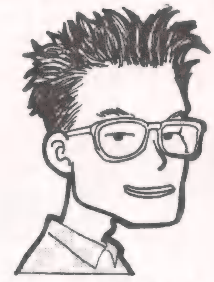
〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

カプコン＆ゲーメスト ゲーム企画プロジェクト

ビデオゲーム化 スタッフ決定!!

ついにゲーム企画が始動し始めたぞ！企画者の森君をはじめ、カプコンの開発スタッフが勢ぞろい。では、アルティミットエコロジー開発スタッフを紹介しよう。

ULTIMATE ECOROGY STUFF



MESHI（企画）

昭和42年金沢市生まれ。付近にゲーセンが異常に多い関西の某私大のマスコミ専攻卒。ある日「テレビゲームがいつの日か、映画やTVを超えるメディアになる！」と開眼、メディアの王者となって世界を支配すべくカプコンに入社する。

入社後は世界の支配者から一転、約2年間「お便利ちゃん」と呼ばれる雑用武者修行時代を過ごし、現在に至る。

今回の「アルティミット・エコロジー」で数えて4作目。明るく楽しく燃えまくりのゲームを目指し、そして再びメディアの王者を目指して現在鋭意構想中。



森 圭介（企画者）

この度は受賞、ありがとうございます。僕の企画をもとにアーケードゲームが制作されるということで、喜びに打ち震えております。これからゲームが実際に制作されますが、僕も打ち合わせ等に参加させていただけるそうなので、めいっぱい発言し、面白いゲームにしたいと思います。

なお、第2回ゲーム企画大募集に備え、新たにゲーム企画を練り始めています。

ご期待を!!

ありがたき幸せ！



カプコン太郎（企画）

カプコンのアーケードゲームのすべてを、表から裏から操るプロデューサー。

最近の趣味は、エアガン片手の山篭り？その影響もあってか「アルティミット・エコロジー」の〝いろんな方向に撃ちまくれる〟点に強いインスピレーションを感じ、今回のプロデュースをかって出る。

いままで磨いてきた幾多の企画と同様、「アルティミット・エコロジー」にさらに磨きをかけるため、現在企画書を厳しくチェックしている。

そして、参考となるゲーム性を追求するための山篭りにも余念がない。

（MESHIより）

プログラマー



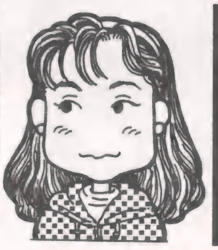
のうち

昔からコンピューターに興味を持ち、高校に入ってから本格的に勉強を始める。

ある日、友達に誘われてゲームセンターへ行き、初めてテレビゲームをした。そのことがきっかけとなり、しだいにゲームセンターに通うようになり、ずるずると深みにはまっていく。

最初にゲームをしたその日から「ゲームは業務用」とばかりに、業務用ビデオゲーム一筋に日々精進している。

スクロール



YAMACHAN

昭和43年愛媛県生まれ。

子供のころから絵を描くのが好きで、某短期大学デザイン科を卒業。その後カプコンを知り、自分のやりたい仕事はこれだと思い、入社する。

いろんな下心を持って入社したものの、それを発揮する時間もないほどゲーム作りに夢中になり、気がつけば3年も過ぎていた。田舎の友人は次々と結婚して、残された私は自分の趣味を楽しみながらゲーム作りに努力している。

オブジェクト



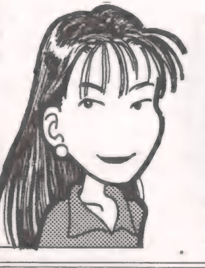
ボケ3級

学生のころからゲームが好きで、よく友人とゲームセンターで夜中まで遊んでいた。

就職時期になり、一応昔から絵を描くのが好きだったので、デザイン会社に入るが長くはもたなかった。

そして、もっとおもしろい会社がないか探していたところ、カプコンの名前を見つけ、「へえ、絵が描けてゲームができて、給料がもらえるのか」と感動。今までに見たことのないようなキャラを考えている。

サウンド



ぴいっ

女の子のゲーム好きにも明るい未来を、と日夜あちこちのゲーセンに出没（あんまりカンケーないか）。にもかかわらず、ゲームの腕のほうは一向に上達の兆しなし（自分ではかなりうまくなったつもりなんだけど）。

最近、クルマゲームがお気に入りで、最下位脱出を夢見て頑張っている。ゲームを思い浮かべて曲を作る瞬間が大好き。「これは天職に違いない」と勝手に思い込んでいる。

株式会社ロータスプレス

LOTUS PRESS



ロータスプレス

ビデオゲーム専門ショップが2階に移って4月25日NEWオープン。

ビデオゲーム販売の老舗ロータスプレスは豊富な在庫、豊富な情報、そして新鮮なサービスでお客様に好評のお店です。

大きく大きくなってNew Open!
こんなお店が欲しかった……。

オープン記念フェア
〈4月25日～5月5日〉

期間中3,000円以上の基板をお買い上げのお客様に特製《麻雀クエスト・テレホンカード》プレゼント!!

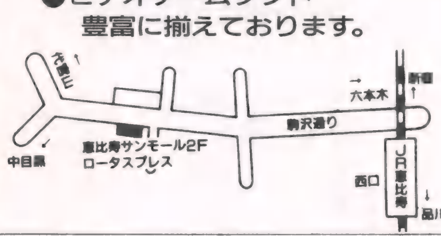
オープン記念フェア特別商品

パラメデス	3,000円
ランパート	5,000円
飛翔鮫	6,000円
ウルトラマン	10,000円
ダークシール	22,000円
グラディウスⅢ	26,000円
鮫!鮫!鮫!	32,000円
麻雀クエスト(ポップ付)	85,000円

TEL(03)3760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南
3-5-8 恵比寿サンモール2F
(株)ロータスプレス

※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、GM係まで。

●ビデオゲームソフト
豊富に揃えております。



今月のおすすめ品【5月1日➡5月31日】

スパイナルブレイカーズ	11,000円
大工の源さん	16,000円
ファンタズム	25,000円
エドワードランディ	35,000円

年中無休　翌日商品がおてもとに!

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。(商品代金と商品の引き換えシステム) ＊一部地域をのぞきます

今までご愛読ありがとう

なんですか

また会う日まで（最終回）

C・LAN

なぜかはよく知らないが、このコーナーがもうなくなったと思い込んでいる人が少なからずいた。が、それは根も葉もないでたらめだ。なぜなら、現にここに掲載されているからだ。

でも実は今月が最終回。2年近く続けてきただけに悲しいモノがグッとこみ上げてくる。

爆涙にむせびつつ、本編へ突入だ。

ミステリアスストーンズで出てきた「033924151 KIKAKU」何の意味があったのでしょうか。

(愛知県　服部浩冒君)

古いねこれは。とても私に分かる代物ではないが、ゲーメストの知恵袋山河氏に聞いたところ、いとも簡単に、あまりにもあっけなく「あ～あれね……」と答えてくれた。

このメッセージは1億点ボーナスを獲得したときに表示されるものだ。このナンバーは当時のデコの開発の電話番号で、ゲーム発売後のある期間内にここに電話すると記念品がもらえたそうだ。

これを知ったときほどタイムマシンがほしいと思ったことはない。

ストリートファイターIIでは512シリーズがありますが、512スクリューパイルはあるのですか。

(山形県　ライナー真島君)

ある(はず)。私自身512スクリューがかかったという記憶はないが、カプコンのNIN氏があるといっていたとのことなのであるに違いない(多分)。

ナムコのスターブレードで、1コインでいくとして、ノーダメージでクリアすることは可能なのでしょうか。理論上の回答ではなく「今までノーダメージでクリアした人が存在する」などの現実の可能性で答えてください。

(埼玉県　本当はNEO・GEOにもがんばってホシーのYAS君)

理論的に不可能。ラスボスのレーザーは絶対くらってしまうとのこと。そこがなくてもノーダメージはまず無理でしょう。

最後の忍道の最終ボスが倒せません。倒し方を教えてください。

(三重県　ボン君)

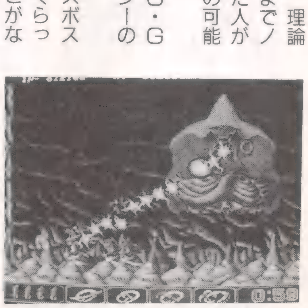
編集部に基板があったので**徹夜で**プレイしてみた。ラスボスまでで50クレジットは使ったと思う。そしてラスボスでさらに20クレジット。一夜にして君の気持ちがわかったぞ。

ポイントはいくつかあり、それをふまえた上で運がよければ勝てる。

まず爆弾でいくこと。落下中に弱点の水晶球1発当て、着地したら斜め45度の角度から2発当ててアイテムを取りにいく。左はパワーアップ×2(2つ出す)。右がオプションだ。近いほうをとろう。そして斜めから爆弾をガンガン当てる。

問題は誘導弾。これは地面に当たって消えてくれるのを祈って撃ち込む。近づいてきたら少しずつ下がって、無理なようなら小ジャンプで跳び越して反対側へ一気にいく。

大ジャンプはどうしようもないときだけ使うように。端に追い込まれるとほぼ終わってる。といっても誘導弾のパターン(動き)が悪いと追い込まれて凄絶な断末魔の声を聞くことになるだろう。



う～、これはちょっとやな角度。

結局載せるのが馬鹿、と。

今日は、C・LANさん。勝新○郎が麻薬で捕まる直前に放映していたビールのCFが〝何ビール〟かを私に教えてください。これがわからないと投稿(もしくは同人)のネタが完成しません。ぜひお願いします。

(秋川市　朱魔〝これが載ったらアイランドへの伏線になるかも『世の中そんなに甘くないゾ』〟梨依君)

キリンラガーであるという説が有力。

しかし2行の回答のために8行の質問と4行のネームの計12行を費やすのは非常に無駄な気がする(↑この4行も)。

プラスアルファの2周目の2面(1周目の4面にあたる…よーするにSNOW COUNTRY)のボスの倒し方教えてん♡

(埼玉県　SARDINE君)

もろ安地あり。x座標は残機表示の2機目あたりで、y座標は火山と雪原の境界あたり。かなりテキトーでよい。

装備が5WAYならボスを撃てる。装備がなくても前からくる火山弾を撃つとボスが光り、倒せることがある(けど、たいていは自爆待ち)。

ケンのまゆ毛はなぜ黒いのですか。教えてください。

(神奈川県　魔炎竜君)

まゆ毛を脱色してないから。もしかしたらまゆ毛を黒く染めているのかもしれないが…。

次号からは「なんですかダッシュ」という新コーナーが始まる予定なので、質問のある人は「ゲーメスト編集部なんですかダッシュ係」まで手紙くれ。頼んだ。

なんですかワンダーランド

今回は2問だ。さあ解いてみよう。

問1、ストII(ダッシュではない)で大パンチを当てると「バン！」という音がするが、キックの攻撃なのにこの音がする技がいくつかある。それらを述べよ。

問2、ファンタジーゾーンの3面ボスの名前は何というか。

〈前回の解答〉

Q1、トルスタイン
Q2、JOE山田
Q3、石井ぜんじ

めでたく当選した人は、

(神奈川県　奥成　洋輔君)
(岐阜県　丸山　勲君)
(大阪府　堀江　章弘君)
(栃木県　バブルボブルの上にも5年の男君)
(東京都　織田　無道君)

に決定した。私物をプレゼントするとか以前豪語したが、今回いとも簡単にそれを翻して㊙生写真をプレゼント。

今回の問題がわかった人は、「なんですかワンダーランド」係まで。

新登場

究極のコントロールボックス 遂に登場!!

ウーム!! ハイグレードだよ〜

その名は
"VEGA-9000DX"
¥53,000



＊写真はストⅡ専用パネルタイプです。



スーパーFコンのジョイスティック

型番*SFJ-8*
¥11,800

- ■ストリートファイターⅡに対応。
  (カプコンオリジナルストⅡ専用パネル使用)
- ■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/OFF SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用のジョイスティックとしても使用出来ます。



＊写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)
- ○PCエンジン用ケーブル ¥3,500
- ○メガドライブ用ケーブル ¥3,500
- ○Fコン用ケーブル ¥3,500
- ○パソコン用ケーブル ¥2,500

SF用ジョイスティックSFJ-8の特徴
- ☆樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
- ☆使用しているパーツは業務用のものでバツグンの耐久性と操作性を示します。
- ☆A・B・X・Yの連射ON/OFF付き。
- ☆トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付き。
- ☆連続的に連射スピードを変えられます。

絶賛発売中!!



標準タイプ
SVG-8
¥34,800

RGB専用タイプ
¥29,800

ステレオキット
RPS-8(別売)¥8,000

★基板ニュース★

〈CAPCOM〉
- ●ストリートファイターⅡダッシュ(新品)発売中!!
- ●ストリートファイターⅡ高価買い取りしています。

■全基板、格安にて販売中!!

ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガクチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀　和
☎06-649-7177

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●商品は到着後、1週間以内なら返品自由。なおその場合は、配送料はお客様負担です。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですのでご安心してください。

担当：栗原桃郎　助っ人：TM

ア・イ・テ・ン・ド

今月のいっぱつ!!

「あの曲が見たい!!」
一期一会の〝サンダークロスⅡ〟

☆それは、今から5～6年前の事だったろうか。「ドンキーコング」の頃からゲーマーだった弟が、当時ゲームに何の関心も持っていなかった私の所に、VGMのテープを山程持ち込んだ。

今まで聴いた事もない世界に私は心ひかれ、そこからゲームに興味を…持つ事はなく、あまり例を見ない「ゲームをやらないゲームミュージックファン」となった。ゲームを知らずにVGMを聴き続けた結果、VGMはゲームを離れても音楽のジャンルとして成立する、ゲームを知らなくても十二分に味わう事が出来ると、私は信じ切っていた。

ところが――昨年の秋に、その固定観念を突き崩す作品が現れた。

「サンダークロスⅡ」――。

今年のゲーメスト大賞VGM部門・10作品中7作品を聴いていたが、私にとってのベストは紛れもなくサンクロⅡだ。コナミの技術力、METAL YUHKI氏の卓越した作曲能力と、幅広い音楽性が抜きんでていた。そして何より、作品の中に一つの「世界」があった。疾走感と悲しいまでの使命感に満ちた、ストーリーさえ感じさせる世界がだ。こんな事は今までなかった……なぜサンクロⅡはこんなにも熱いのか？その世界の裏に何があるのか!?――

否、私の方が裏側を見ていた。VGMはゲームのために創られていたのだという事に気づいたのは、年が明けてからの事だった。切実に思った――「あの曲が見たい!!」ゲームと一体であった真のサンクロⅡを確かめたい!!

……ゲームができない私にとっては、叶わぬ願いのはずだった。ところが、チャンスは突然やってきた。近所のゲーセンにサンクロⅡが残っているというのだ！渋る弟を拝み倒し、私は初めて、ゲームを「やる」ために、ゲーセンに足を踏み入れた。

CDで耳慣れたサウンドに乗って、ブルーサンダー2が雄飛する。本末転倒な言い方であるが、VGMそのままの世界がそこにあった。ぶっ続けで聴くと違和感のある4面ボスや6面の曲も、見事に画面にはまっている。

…アア、コノキョクタチハ、コノげーむノタメニウマレテキタンダー――緻密に描き込まれた画面と、本来の輝きを放った曲たちに、私はしばし酔いしれた。しかし一方で弟は、慣れない自機の操縦に苦闘していた。何回コンティニューしたか忘れた頃に、最終面で力尽きた。「おっかしーなー、フリコンのはずだけど……」とぼやく弟をねぎらいつつ、私は席を離れようとした。

「もう、出ようか」

「――それじゃエンディングはどうでもいいと」

「いい訳ないだろ！ただ……お前が可哀相だ」やりつけないゲームをやらされて……

「お前にやる気があるのか無いのか、それを聞いている!!」

――私は思わず息を飲んだ。私を思いやっての言葉かもしれない、しかしそれ以前に、彼はゲーマーだった。やるからにはクリアしたいと思い詰めていたのだ。

「――頼む!!」

死闘は再開された。もはや私もプレイヤーの一人だった。弟が操る自機と共に、迫る障害をかわし、雨あられの弾の中をかいくぐった。

「おい、オプション2つで行くか？」

「敵が軟らかくなるから」

「何でもいいから生き延びろ!!」

私達のために、ここで救いを求めている銀河のために!!

再びの最終面、もはやサンクロⅡの総てが私を捕えて離さない。VGMが際限なく臨場感をかき立てる。

「今度で決めてくれ!!」

祈りにも似た願いが…けれど、不覚…後ろから不意を突かれ、最後の自機が墜撃された。またもや〝GAME OVER〟

「……最終面って、コンティニュー効かないんだ」

二人して、脱力。あまりにもあっけない幕切れだった。

心残りはラスト3曲、「流れ星」のエンディングは見果てぬ夢――。でも、とてもいい思いをさせてもらった。ゲームの魅力と、VGM本来の息吹を……。私の反射神経では、到底ゲームをクリアできないが、せめてこれからは、少しでもVGMの背景を見極める努力をしてみようと思う。

最後に、サンクロⅡ開発スタッフの皆様と、プレイしてくれた弟に、心から感謝を一捧ぐ。

（川崎市　新宮智子さん㊫）

★うーむ、こういう人もいたのかっ!!でもなんかVGMそのものの魅力を認めてもらえたようで、うれしいよね。



⬅（大阪府　染いよしの君）★黒の血、紅の眼、鉛の…心。

がぶりより ゲーマー人生



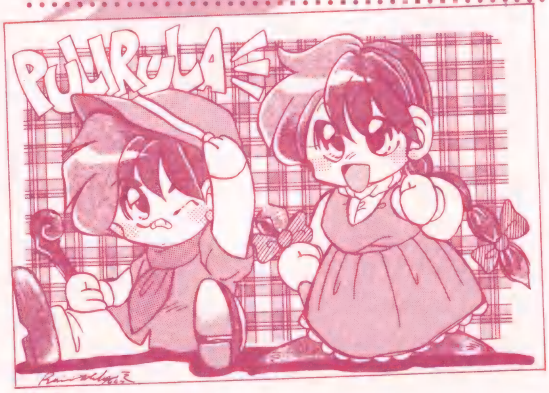
駄菓子屋でストIIをやっていると、どこかのガキが５人。私がダルシムでクリアしたのを見ていわく、「うわーすごい、ヨガ王だ!! ヨガの天才だ——」
　本田でサガットまで行ったのを見ていわく…「スモウの天才やん。よーし俺の弟子にしてやる!!」
　そういうものなのだろうか。
（佐賀県　ＴＲＦ－ＦＩＺＺたきがわりつか君）

謎のおっさん急速接近中!!

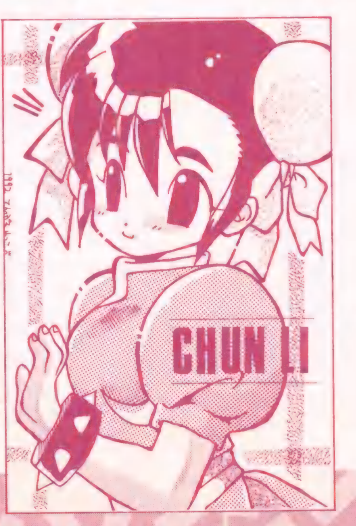
☆先日、某ゲーセンでストII待ちをしていると中年のおっさんが、
「わし、今から麻雀するんや。1人じゃ恥ずかしいからとなりでテトリスしてくれへんか」と話しかけてきた。
　な…なんだこのおっさん。
　しかたなくついて行って、100円をもらってテトリスをはじめると、おっさんは横でもくもくと脱衣麻雀をやりだした。
　私はテトリスは下手なので、レベル18でゲームオーバーになってしまう。するとおっさん、すかさず100円をわたして
「わしが終わるまでここにいといてくれ」などという。
「なんか恥ずかしくなってきた…もう帰りたい…」などと思いつつテトリスをする私。
　しばらくすると、麻雀が終わったらしく「おおきに、楽しかったよ。また会いたいな…」などと言って、おっさんは去っていってしまった。しばらくあっけにとられる私。
　あとから聞いた話では、なんでもあのおっさんはテトリスが流行りだしたころは１人で麻雀をやっていたが、このごろでは近くのガキなどを横に座らせ、自分が終わるまで逃がさなかったらしい。
　しかし…お金まで出して、なにをそこまで…１人で麻雀やっても恥なことないのに。
　ちなみにそのおっさんとは以来会っていません。
（大阪府　ＧＡＭＥＧＩＲＬさん）
★隣にいたほーが恥ずかしいような気がするんですけどね。変なおっさんである…。

噂のG³ついに東京へきたる!!

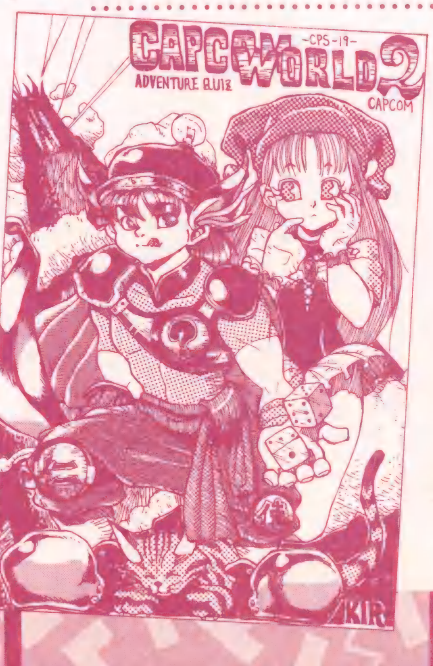
☆ナムコがウン十億かけて東京に開設したテーマパーク、ナムコワンダーエッグ（なぜ「〜モモ」じゃないんだ？←友人談）に行ってまいりましたんでレポート行きます!!
●東急田園都市線（渋谷より十数分）二子玉川園下車２分
●開園10時〜22時　年中無休
●入園料　800円（小児400円）
◎おすすめコーナー
●ギャラクシアン³　６００円
　これは絶対やるしかっ!!やらずば死ねっ!!（笑）
　28人ずつなので回転も早いし、なにより燃える！スター・ウォーズなんて目じゃねー!!
●ドルアーガの塔　６００円
　そこそこ燃える。が、普通のガンシューティングと思うとイタイ目を見る。えらくねらいにくいんだこれが!!
●フューチャーコロシアム　５００円
　要するに、電気自走カートを使った鬼ごっこ。スコアがあって、デビルカート（鬼になった人）の後ろからぶつけるとボーナスがつく。友人は私がデビルになって壁と他の車にはさまれて動けないとき３回も後ろからどつき、トップになった。ガッデム!!
●ファントマーズ　３００円
　大型のゴーリーゴーストと思えばよい。ランクは低め。
●シムロード　３００円
　ユーノスロードスターのカーシミュレーションです。彼女を助手席にのせてたにーちゃんがいた…。
　まだ完成していないアトラクションもあったということで今後に期待だが、ここでGの客層傾向を書いておこう。
●開園直後はゲーマーが多い。
●ショットボタンを押したまなのは一般客。両手でバシバシやるのは普通のゲーマー、スターブレードのように左手で操作、右手でピアノ撃ちするのは超ゲーマー。
●「アイテムはないのかー!!」「オプションほしー!!」とか「連射つけろーっ!!」などと叫んでいるのはゲーマー。
●ランクを気にするのはゲーマー。あと、シールド残量を見ればゲーマー比率がわかるというわけで東京の人は一度は行くべし!!
（神奈川県　〝浪人決定〟雪風零君）
★G³は花博バージョンより超パワーアップしてほとんど映画だそうな。けっこーお金がかかるので通帳持ってくべし。



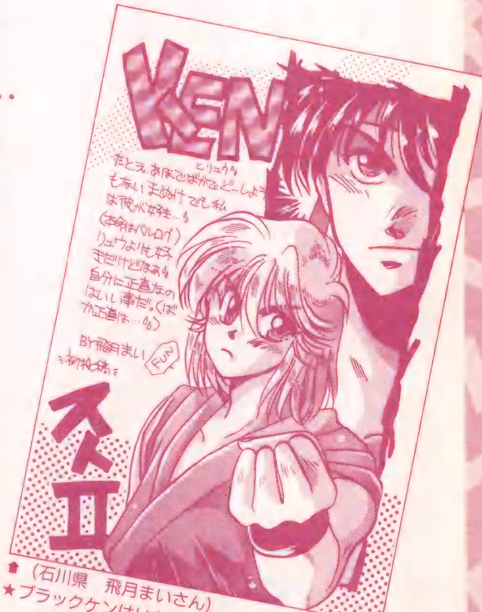
↑（東京都　Ｒ通考（ＤＮＴ）さん）
★ＴＡＩＴＯ直営を探すのだ〜!!



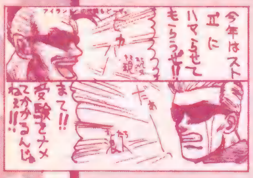
➡（兵庫県　天ぷる〝だるむし♡〟油っ子さん㊞）
★あなたに、そっと掌低♡



➡（茨城県　キリン君㊞）
★今どき貴重な投稿職人タイプの彼。



↑（石川県　飛月まいさん）
★ブラックケンはいかが？



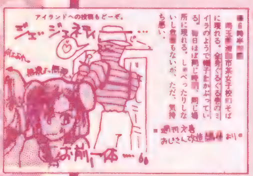
つっこみ三昧

ミスみすみす見過ごすスミス

☞社長で発見家…キャプアメのアイアンマンはド○ター中松をほーふつさせる。自分の発明品身につけて喜んでるし…

（福島県　こがらしもんたろー君）

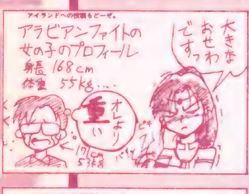
⬆１スジ２ピカサンポールやね（違う）。



☞ホークライガーとエルフが幼なじみ？27歳と150歳の幼なじみとは――――――。

（静岡県　Ｔ・Ｈ君）

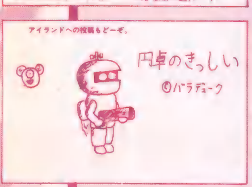
⬆設定様にたてつこうとは!!



☞デコ用語辞典の「アツクテシヌゼ!!」ですが、元祖は北斗の拳23巻「女神の涙!!」18ページ目のセリフ（そのまんま）なのだ。

（全国北斗ファンの皆様）

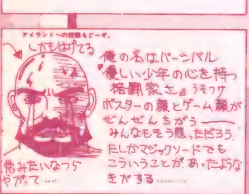
⬆消毒だあぁ～っ!!って奴だな。



☞餓狼伝説で、ギースが叫ぶ!!
「んんんんー、許るさーん!!」
…"る"が余計だよおっさん!!

（東京都　中条一輝さん）

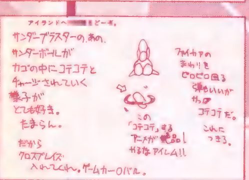
⬆ゆるるさーん!?



☞Ｅ本田のボディサイズはＢ212Ｗ180Ｈ210とあるが…どう考えても腹のほうが太い!!

（東京都　最近本田を使うＲ．Ｉ君）

⬆フォローのしようがねーぞ。



☞フリントは、特定の音波をあてなければ操れないはずなのに…どうやって宇宙空間をつれてきたのかしら？（イレーネ談）

（福岡県　Ｆ－14ＴＯＭ♡ＣＡＴ君）

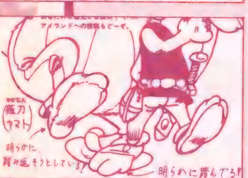
⬆なぜ宇宙で爆発音が聞こえるんだの世界。



☞Ｆ－１グランプリで快進撃のＶシステムだが、直営である京都オリンピアのＦ－１グランプリがバグっているのを知っている人はいるのか…（車がナナメのまま走っていく）。

（京都府　星野香津則君）

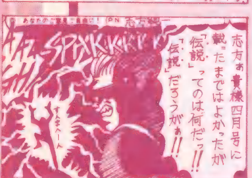
⬆幻のデコ直営店、モンテカルロin高崎…。

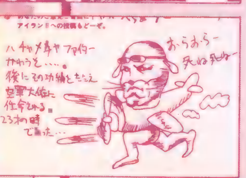


☞サガットは100％昇龍拳を真似たワケではない。よく見てみよう、空中にいる時曲げている足が逆だ!!（今さら気づくとは…）

（大阪府　ＣＡＮＤＹ♡㊍君）

⬆単に間違えただけかも…



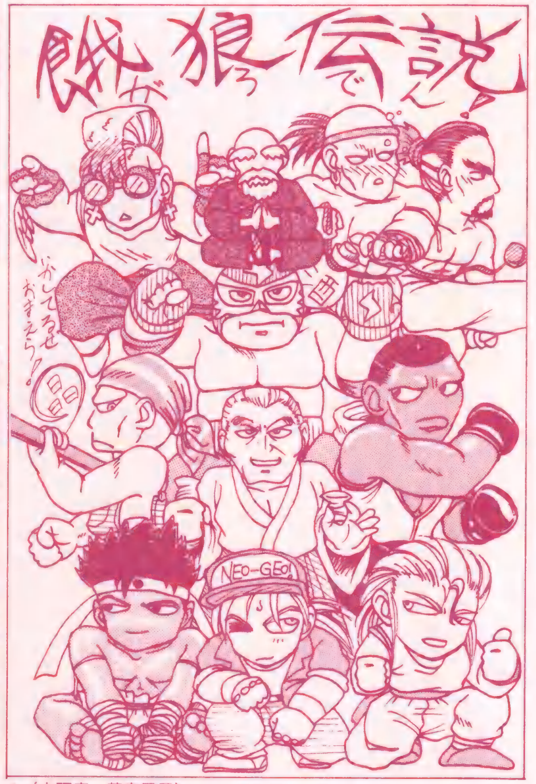




⬆（千葉県　ネオジ男君）
★昔、こんな男がいた。



⬆（石川県　GRADE・Yos君）
★おっとピンボールのイラストだ！ちょーカッコいいんだよコイツ。



⬆（大阪府　茉森晶君）
★「格闘家」なんて呼ばないで！

我もゲーマー彼もゲーマー

☆ターミネーター２は、１人で２丁の銃を使ってＰＬＡＹするとシュワルツェネッガー気分でいいと思う。

（愛知県　川本竜也君）

★人間ばりばり撃ち殺してしまいそーだなあ…。

私の先輩は、サンダーブラスター攻略の第一歩として、「筋肉をほぐすため」といって熱心にグレープフルーツジュースを飲んでいるのだ。効果のほどはさだかでないが、ゲームのためにここまで気をつかう熱意はゲーマーとして見習いたいかぎりである。

（埼玉県　Ｒａｙ－Ｍｕ君）

★筋肉ほぐれちゃうの？（グレープジュース好きだ）

友人とストⅡダッシュの話で盛り上がり、どんな内容になるのか推理してみた。

ザンギvsザンギの場合…《ラウンド１　ファイト!!》の声と共に画面が暗くなり、何を血迷ったかバレリーナの格好で股間にダチョウの飾りをつけたＷザンギが、「白鳥の湖」のテーマにのって画面両脇からダブルラリアットしながら登場するのではないか。

本田vs本田の場合…《ラウンド１　のこったぁ!!》の声と共に相撲をはじめてしまうのではないか!!

嗚呼、はやくお目にかかりたひ。

（岡山県　マミチ君）

★どう推理すればそうなるんだ!!根拠はどこに!?

鹿児島ではゲーセンの数は少ないですが、デパートのゲームコーナーはけっこうあっていろんな人がやってます。幼稚園児がアッパー昇龍拳出してたのには腰が抜けた。

インストカードがない場所では技の名前がむちゃくちゃで、ダルシムせっかんの名が「桜島げんこつ」!!すばらしいネーミングセンスだ、鹿児島県民!!

（鹿児島県　謹慎野郎君）

★なぜ桜島なのか…？

ハチャメチャファイターをやろうと思って見に行くと、な、なんとあの超スピードで飛んでくる、いんちきくさいほどでかい敵の"たま"を、１ぴきのかわうそさんが目にもとまらぬ早技でよけているではありませんか!!

３００万点くらいしかいかない僕にとって、１３００万点というスコアは後頭部ソニブー直撃的衝撃でした。話しかけたいと思いましたが、とうとう切り出せませんでした。

シューティングのうまい友達がほしいものです。

（岡山県　シュビビームだじょ君）

★ホントにかわうそがゲームやってるよーに読めるぞ!!

シュトラール一面ボスの安全地帯を使ってジュースを買いに行っていたら、どこぞのガキが勝手にレバーを動かして全滅していた。俺は今猛烈に怒っている!!

（長崎県　ペップルプル紫オヤジ君）

★ああ、ＵＰＬ…（んま天参照のこと）。

燃えよ青春っ!



4月になれば、この町にはいられない。ゲーセン仲間たちとの楽しいひと時が走馬灯のように思い出される。いろいろあった高校生活もこれで終わり。ゴールデンアックスに始まり、ストⅡまで様々なゲームをしてきた。心に残るゲーム、クソゲーと呼ばれてもやったゲーム…。ゲームの世界が好きだから、そこではヒーローになれるからやり続けたのだ。私は戦う、この命続く限り、この世に正義という言葉あるかぎり〜。

(大阪府　ウッキーオシャール君)

テトリス男改め ストⅡ対戦男 徳島へ帰る!!

☆私は帰ってきた。

そう、徳島県へ帰ってきた。

今度は対戦だ!!

実は、去年の夏に帰ったとき、その年の5月号で（一連の「テトリス男〜」シリーズに対し、「徳島は田舎ではないぞ!!」と）反論がきた徳島キャロットに行っていたのだが、そのときはあまり対戦をしておらず、やや盛り上がりに欠けたのだ。

店員の方に聞いてみたところ、夕方ぐらいになると対戦がはじまるそうなので、6時まで外で時間をつぶす。

さぁ、やっているかな?お!?やってるやってる。

「…あの、大阪から来たものですけど、対戦お願いできますか?」と聞くとあっさりOK。とりあえず、前回勝てたザンギーで…。

「うっ強い…」一本はスクリューでハメ殺したが、そう一筋縄ではいかないようだ。時間がたつにつれてゾロゾロと常連の方がやってこられる。

「この方は?ひょっとして阿部陽太郎さん?」

（うっ、さすが大阪からといえば私のことが真っ先に出てくるのか…。やっぱうらまれてんのかなあ）

「大阪のABCやろ、あの対戦の強いとこ」

「えっ、知ってんですか?」

「大阪で強いとこゆうたらABCが出てくるで。むちゃ強い春麗がおるそうやん」

「ああ、いてますよ、END春麗ちゅうむちゃ強い奴が」

なんだか話をしているうちに他の方々も気軽に話しかけてきてくれて、とても楽しい時を過ごさせていただきました。

「あのおれ、鳴門に帰らなくちゃいけないんで…」「えっもう帰っちゃうの?明日は?」

「できればきたいんですけど」

「またきて話聞かせてえな」

次の日、忙しすぎてストⅡどころじゃあない。運よく近くまでこられたのだけど時間が10分しかない。しかしここは行くしかない、行かなければ後悔する!!そう思って急ぎ足でキャロットに向かう。店内では昨日とほぼ同じ方々が対戦をやっていました。

時間がない、これで最後だ!!と持ちキャラのブランカを使ったものの、なぜか連勝してしまい、帰るに帰れず結局20分もオーバーして帰ることになりました。しかしこれで思い残すことはない、皆さんに別れを告げて徳島を後にしたのです。

私は帰ってくる!!今よりもっと強くなって帰ってくる!!そのとき心おきなく対戦しよう!!ありがとう徳島キャロットの方々、また会う日まで!!

（大阪府　ESW−IKA㋝㋤君）

★男はつらいよ的大河シリーズ最新作。けっきょく仲なおりできたのね?よかったのう。

ちょっとエッチなレモンちっくコーナー(死にそ)

☆昔のゲーメストに多々見うけられた、"ちょっとHなイラスト"はもうなくなってしまったのか?ギャグのほうがうけがいいからかな?

（東京都　狛江の縦王君）

★ご要望におこたえしてコーナー作ってみました。文章ネタばっかし（しかもHというより下品）。そーゆー絵とか写真送ってくれれば…まぁ載せるとは限らないけど、とりあえず送ってみよう!!

4月号の表紙は、横にして見るとバルログがベガを押し倒しているように見えます。バルの目つきもヤバイ…。

（埼玉県　にせロバート・ブロック君）

★女性読者に異様にうけてた。

ダッシュの広告写真のドッペル春麗を見てひとこと。「股間がショッキングピンク」

（北海道　…ゴメン…MW君）

★ダイナミックやばい!!

ゼクセクス3面、アイテムを地形の中に重ねて出してしまってひとこと。「しまった、中で出しちまったー!!」

（三重県　藤井忍君）

★なんのことやら…。

「**ゲ**ーメストを注文したいんですけど…」「**ゲイ・ベスト**ですか」（実話）

（兵庫県　道→君）

★やめてくれ…。

プリルラが遊びたい!!けど私の行く店にはない。誰か!!私をメルちゃんに引き会わせてはくれんかのう。

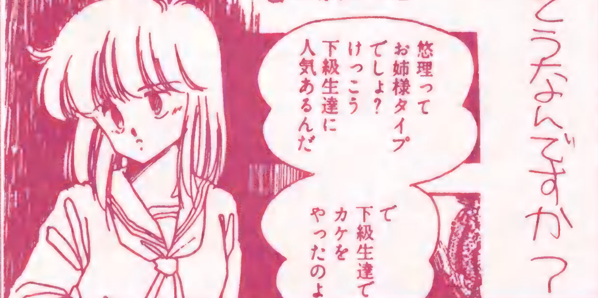
（北海道　ロリコンメタラーかおる君）

★「あのタイツがよいのだ…」

（事情通・談）

（担当者謝罪）5月号P.53餓狼の部屋のイラストに名前がついてませんでした。右上より長崎県・南沢淳さん、埼玉県・ACE君、茨城県・神楽まのさんでした。許されよ!!

Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！（P.N. YAC　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。



Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.グルジア共和国特使　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

00Ⓢ芸術劇場・国立グルジア劇場来日公演
「心中天網島」
近松門左衛門原作
メデア・クチュヒーゼ演出
レバズ・チヒクビシビリ
ナニ・チクビニーゼ
ネリ・チュグアシビリ
〜東京・渋谷・パルコ劇場（録画）
（11.58終了）

ゲームとは関係ないんですが、某国営放送の番組で、何だかスゲエ名前を見つけました。

ナニとチクビとは…。



➡（千葉県　甘味屋ろぉ子さん）
★そうかー、ええのんかー!（いかんなぁ…）

こちらこだわり派



図書館で、「ゼクセクス」のCDをウォークマンで聴いていた。曲が終わると、少し間を置いてから、しーんと静まり返った部屋の中、私の耳だけに…

「お、えっとぉ…」「うふっ♡」「あはぁっ♡」「ゼ・ク・セ・ク・ス♡」と、あの声が響きわたった。

『誰も、私がこんなものを聴いてるとは思うまい…ふふ…』

私は心の中で「にやり」と笑った。

（岩手県　そーせーりゅー君）



➡（兵庫県　西川君の彼女さん）★オンナの欲望に火をつけたわね！

名前にこだわるアナタに捧げる

☆4月号でペンネームに悩んでいた高井裕太君、いくつか考えたので参考にして下さい。

●イニシャル

「Y・T」

無難ではあるがあまり面白くないうえ、同じ人が他にもいる可能性がある。

●名前を入れ替える

たかいゆうた→「かゆいうたた」

まったく意味不明。ペンネームにはちょうどいい。

●偶然にたよる

あなたの載ったページで、面白いことを発見しました。太い文字をたどっていくと…「名前にいろいろこだわるワタシ・は・大・ザ・コ…」

いっそのこと「大ザコ」にしたらいいと思います。誰もこんな名前の人いないし、目立ちますよ。あとはあなたの投稿しだいで知名度を上げてください。「山河修理」や「うんこは美一」なんていうのもいいかもしれません。くれぐれも「高難度の野望」だけはやめて下さい。

（愛知県　低難度の野望SEーL君㊫）

★ふふっ、偶然だと思った？（偶然だけど…）

大ザコ君、よかったね!!

風営法ってどんなんだ？

☆しばらく前、誌上で「風営法ってどんな法律なんだろう」とありましたよね。6年前の改定で、ゲーセンをメジャー化したけれど、今、足をひっぱっているのかもしれない風営法＝風俗営業法。今回の〝射倖心〟問題にからめて、おおざっぱながら解説しましょう。

1. 風営法の目的（1条）

「この法律は、善良な風俗と清浄な風俗環境を保持し、及び少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため…」

これじゃわかりませんね。

「この法律は、ゲームセンターが地域と社会のルールを守るための条件を整えて、未成年の客がその判断力が十分でないために不利益、被害を受けることを防止するため」

…とすれば、多少は読みやすくなったかと思います。

2. なんでゲームのCMが流れないの？（16条）

TVでは家庭用ソフトのCMはあるのに、業務用マシンのCMは流れない。なぜ？

各TV局の自主規制のほかにも、関連して風営法が〝ダメ〟だよと言っています。

「風俗営業者（メーカーも含む）は、……広告又は宣伝をしてはならない」

3. 時間ルール（13条、22条）

16歳未満は18時、18歳未満は22時以降は禁止とか、営業時間は24時まで…といった項目を風営法で決まっています（各地域によっても多少違います!!）。

4. あぶない店はつぶせる!!

風俗営業をおこなうには、公安委員会（警察）の許可がいる。この許可が取り消されたら営業停止と定めたのが、風営法4条1項、25条、26条。店ぐるみで悪いことに目をつぶってる場合には有効。

5. 〝射倖心〟について

風営法23条2項はこういっています。「……、その営業に関し、遊技の結果に応じて賞品を提供してはならない」

皆様はどう読みますか、これの条文を？念のため、クレーンなどのプライズマシンで得られるのは〝景品〟で、業界の自主規制で1つ500円までと定められています。

3月号によれば、山陰の経営者組合は、この23条2項、そして関連して2条1項8号、公安委員会のパンフレットや会議で、「ゲーム大会は射倖心をあおる」と決定したようです。…ちなみに、2条1項8号というのは「スロットマシン、テレビゲームその他の遊技設備で本来の用途以外の用途として射倖心をそそるおそれのある遊技に用いることができるものを備える店舗…」＝ゲームセンターとしています。皆様はこの「賞品」、「射倖心」をどう読みますか？

私にはある程度明確な考えがありますが、ここでは皆様が考えるヒントだけ記しておきたいと思います。

●大会の参加費は有料か、無料か？

●主催は店側か、有志か？品をあげるのか？賞品を提供するのはよいのか？景品程度ならよいのか？

●プレイヤーは、そのイベントに何をどこまで要求しているのか？また、オペレーターはプレイヤーにどこまでサービスをしていいのか？

●ゲームがプレイヤーにとって何を意味するものなのか？

●〝射倖心〟があったとしても、それが主目的なのか？

風営法への理解が多少でも深まり、皆様が何かしら考えを持ってくれたなら、ほかにいうことはないと思います。

（神奈川県　MK法律相談部のKIYUKI君㊫）

★わかりやすい解説をどうもありがとう。先月のいっぱつでも書いてあるけれど、お店の人にはプレイヤーに見えない部分の苦労があるのだ。



➡（宮城県　成吉思汗さん）★私も気に入ってるんですよ。



⬆（東京都　ダッシュパンチ川名景清さん）★うーんおさーる的…。

大芸道

DAIGEIDO



（今月の題字　ザウバギア星　八木沼聡君）



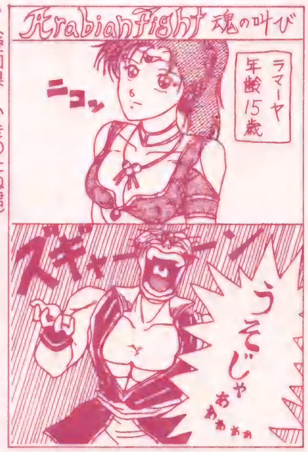
★全日本ロレン党号泣!!
➡（大阪府　しゃち君）



★似てるけどね…。
➡（神奈川県　硬派Tinhat君）



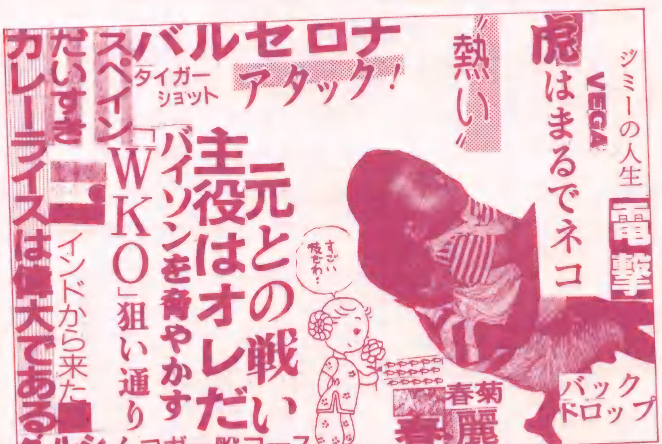
★ああ利害一致。
➡（東京都　吉崎観音君）



★顔が喜んでる!
➡（愛知県　かきのたね君）



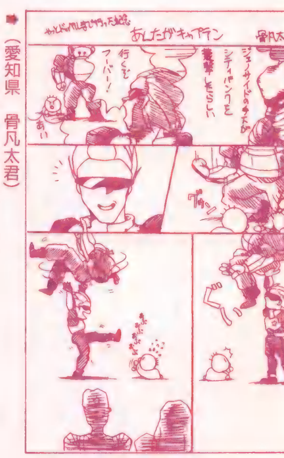
★そ…そんなつもりじゃなかったのII!!
➡（京都府　XDR定吉君）



★ヘソで投げるんだー!!
➡（神奈川県　アコピャン君）



★せめて前歯がほしい!!
➡（京都府　たのしひ幼稚園さん）



★キャプテンて…。
➡（愛知県　骨凡太君）



★胸に消えない傷ひとつ…。
➡（福岡県　明彩屋ケニー君）

ストIIで歌おう!!

「最強戦士ガイル」

（ガイルのテーマで）

ガイルは～ホウキ頭
だけどウラケン回し蹴り強い
とってもとっても強いとってもとっても
とってもとってもとっても強い
オ～レはジャパンでリュウに
食わされた納豆を
今も怨み続けている
あれが～この世で一番の
オレの強敵なのだ～
うぉうぉうぉ～
うぉうぉうぉ～
うぉうぉうぉうぉうぉうぉうぉうぉ
うぉうぉうぉ～
冗談いってる場合じゃないよ～
うおっうおっうおっうおお～
ケンタッキフライドチキン～
今日の晩飯にこれでいっちょ
我慢すっか～～。

これでいいでしょうか?
（宮崎県　ゲロぶり君）

★ぜんっぜんよくない!!しかしムチャクチャすぎて笑えるので載せてしまった…。

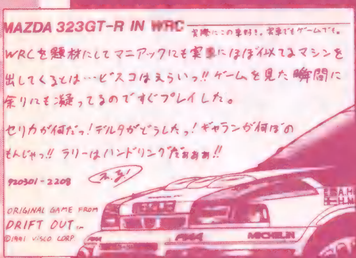
閻魔天国

CPシステムもあれよあれよという間に第18弾。言わずと知れた名ボードだけど、最近どうも音源の弱さを感じる。

CDを聞いてみれば歴然。せっかくの曲のうまさが音の弱さにかき消されている気がする。

「問題はゲーム性なのだから音源など関係ない」という人もいるかと思うが、やはり同じ1コインなら気持ちよく音が耳に残るほうが望ましくはないか。バージョンアップなどで、音でもファンをうならせてほしいものだが。

岩手県　BRUSHYMAN
（音声合成大歓迎男）



■（三重県　M・Y・I君）
★私はFARDでドリドリー。

ワイルドファングCD化を希望する4月号のABLサンに、「ジェミニウイング」のカップリングを提案。（私も1票!!笑）。それにしてももれるモノはもれる。「ソニックブーム」「ラストデュエル」「ギガンデス」「アパッチ3」「ビッグファイター」…ああ!! どうにかしてくれ!!

今出してほしーーのは「闘神ブレイザーズ」、ヤサっぽい絵柄に比してどアッ苦しいポーズ&表情と、超シンクロしているデモテーマ!! あれでハマった。個人的に昨年のベスト演出賞だ。

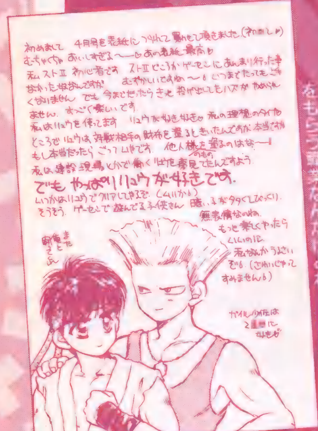
東京都　なかはら風忍
（みんなリクエストしよう）

3月4日、あのUPLが事実上倒産してしまいました。忍者君はじめ、ロボキッド、ゴモラ、アクロバットミッションなどで一部に人気のあった会社です。私がUPLのかわりに負債の30億円を返したいくらいの気持ちですが…。

しかし、私たちにもなにかできることがあるでしょう!! どうか読者の皆さんでUPLが好きだ!!という人、ぜひ手紙を出して下さい! UPLの灯を消さないためにも、復活を期待する意味でも、応援してあげてください!

栃木県　沖竜人
（地元の一ファン）

★テコ特のアンケートで「次はUPL特集だ!!」って手紙いっぱいきてたのにねえ。もう会えないのかーっ!?



■（大阪府　リュウのハチマキになりたいさん）
★実際のところ『ストリートファイター』というのは賭け試合を見せてファイトマネーをもらう職業なんだけどね。



◀（山形県　じほ君）
★うーん出るわ出るわ。



➡（山口県　玩具安全マーク君）
★似合わない…。



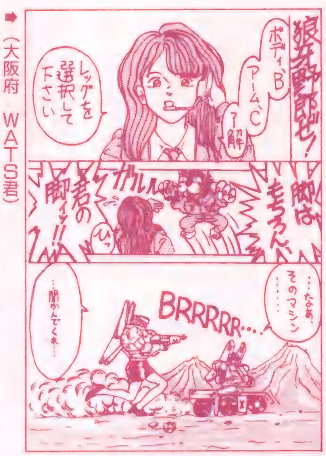
➡（兵庫県秋DSM　ラジ関11Fパイルバンカー将太郎君）
★いるいるでござーる。



➡（山口県　踊屋君）
★謝ってすめばい〜んだけど（不安）。



➡（徳島県　けものさん㊛）
★勝ったつもり…か?



➡（大阪府　WATS君）
★ついでにボディとアームもね!（な!じゃねーーよ）



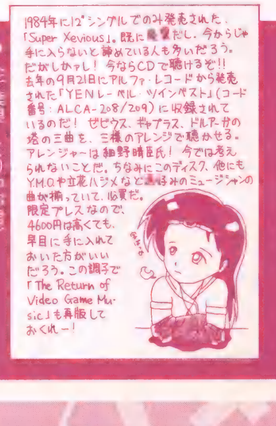
➡（北海道　桐野"上杉さん連絡くれ"晶君）
★正直フリント。



➡（京都府　五條・園原・山賀君）
★どこがどう忍者ビームなのかっ?



➡（京都府　宗方ゆりのさん）
★素顔のわからん奴ばっかり!!



■（千葉県　くりっぷ君）
★実は幻の「リターンオブVGM」のB面も収録されてたりするんだぜっ!!



➡（大阪府　ほよほよさん）
★なぜ東の人気がないのか? パンツ一丁だからか?

ご商談の場



★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

- 一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
- 掲載された次の月末で締め切り→②
- 締め切りなし→③

▼買います

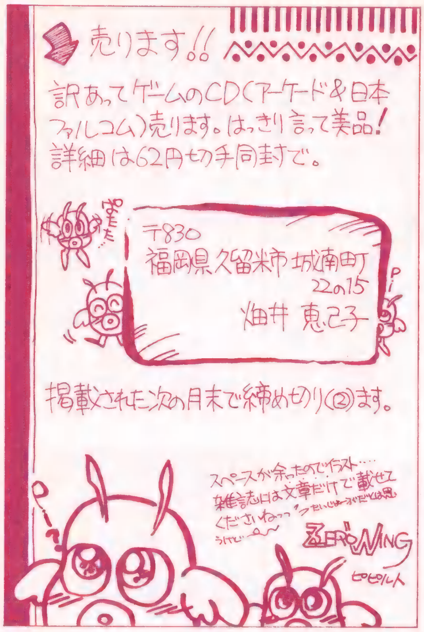
●ゲーメスト1～53号を2万5千円で。切り抜き、欠番不可、送料こちら。まずは葉書で。①
（〒201 東京都狛江市和泉本町2－17－11 高木隆一郎）

●ゲーメスト1～21号を7～8千円で。バッ活テクパート10～15・17・21も買います。（こちらはバラ売り可）送料こちら、希望価格を書いてW葉書にて。③
（〒354 埼玉県富士見市渡戸2－6－8 大松清）

●ストII関係のグッズ（ビデオを除く）と、ザ・ベストゲーム、ストII増刊号を希望価格で。安い方優先。封筒に62円切手同封で。また、ストIIの対戦者も求めます。封書で連絡を。③
（〒329－02 栃木県小山市平和54－2 増山賢一）

●カプコン、セガ、コナミのポスターをなるべく安価で。希望価格と品名、状態を書いてW葉書で。③
（〒765 香川県善通寺市稲木町927 福本昌義）

●パソコン（98）のウルティマIVについていた布マップを安く売ってください。美品希望。希望価格と程度を書いてW葉書で。②
（〒781－11 高知県土佐市269－1 野瀬仁）



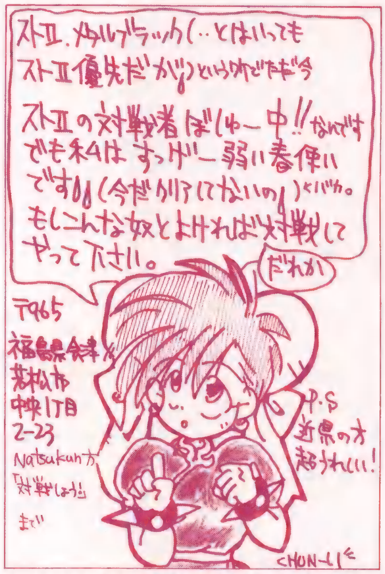
▼売ります

●ゲーメスト17・18・20・27・30・36～41・50～59・61～64・68・69号＋NG22冊＋トイポップとマッピーのポスター＋詰めテトリスのテレカとオマケをまとめて1万円くらいで。高く買ってくれた方にはお金じゃ買えない商品を。W葉書で。②
（〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4－5－26 小山田貴）

●ゲームのCD、ポスター、ポップ等を売ります。詳しいことを知りたい人は62円切手同封で連絡してください。②
（〒041－11 北海道亀田郡七飯町大川39 高山政人）

●ビデオ「マージャンギャルズグラフィティ」のVOL1～5を売ります。セットで買ってくれた方には「美少女ソフトオリジナルカタログVOL1」を差し上げます。希望価格を書いてこちらへ。
（〒146 東京都大田区千鳥1－4－4 梅原直人）

●ナムコのビデオゲームのパンフレットを交換および売ります。ご希望の方は往復葉書か62円切手同封で、リストを送ります。②
（〒183 東京都府中市宮町3－9－18 久留猛）



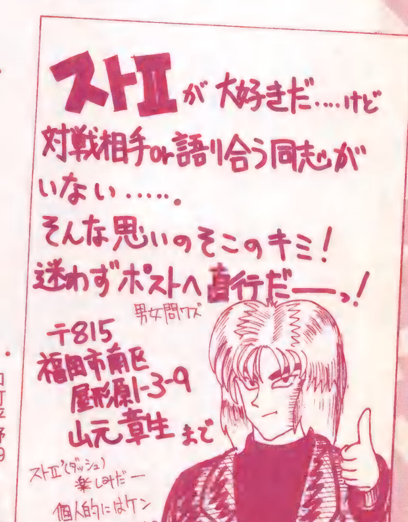
▼交換・その他



●県内の方でストIIなどの対戦をしてくれる方、ぜひ友達になってください。文通も受け付けます。よろしく。③
（〒779－14 徳島県阿南市山口町平野89－1 柳坂光彦）

●私とストII対戦してくれる人を募集してます。また、ブランカ使いの方、私と文通してくれませんか？
（〒157 東京都世田谷区砧2－10－5 グリーンハイツ宮田B号室琢磨方 川原由樹）

●KIC045DX（Cタイプ）の配線図（コピーでいいよ）をください。ワンダーモモのバッジをあげます。W葉書で。⑦
（〒690 島根県松江市西津田3－18－34 村田浩一）





お便り募集

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレカ（㊞）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
新声社 ゲーメストアイランド係

イベントリポート フロム U.S.A.

世界を征するのは俺たちだ!!

カリフォルニア ストリートファイターII チャンピオンシップ

アメリカ代表ここに決定!!

北と南、それぞれの地区予選を勝ち抜いた強者ども。

彼らの熱き闘いに、冬のカリフォルニアが燃え上がった!





超盛り上がり、いろんな人が集まった。

アメリカでも大人気 ストII対戦大会

ゲーメスト1月号でインフォメーションした「カリフォルニアストIIチャンピオンシップ」が92年1月に開催されたのだ。

さすがアメリカ。規模もでかけりゃ賞品もでかい。なんと優勝者にはストII本体（筐体＋基板）が貰えてしまうのだ。2位、3位の選手にも、スーパーNESハード（米国版スーファミ）と対応ソフト（カプコン製）、そして賞金など盛りだくさん。ほかにも参加記念としてストIIカリフォルニアトーナメントTシャツ、我らがゲーメスト提供の特製ストIIポスターが全員に。

熾烈な闘いにひそむルール設定

では、この大会の全容を説明しよう。まず北、南それぞれ3カ所ずつくらいの地区で予選が行われた。そこで勝ち残った者がサンディエゴで開催される大会に出場できるのである。

さて、ルールに関してだが、基本ルールとベスト8戦以降に適用されるエキスパートトーナメントルールに分けられる。ここではエキスパートトーナメント制を説明しよう。

まずベスト8に残った8人は、キャラクター・セレクション・シートに闘いたい試合の組み合わせを4種類、記入する。

ただし同じキャラの組み合わせは1回のみ。同じキャラは2回までしか使用できない。このルールを聞いたとき、ふと組み合わせを思いついた。



どんなキャラを選択するか、みんな気になる。

①ガイルVSザンギエフ
②ガイルVS本田
③ダルシムVSザンギエフ
④ダルシムVSケン・リュウ

となった。ガイルやダルシム使いなら迷わずこう書くはずだ。ガイルやダルシムも2回まで使って同じカード（本田VSガイルなど）もない。と思っていたら大間違い。これには重大な落とし穴があったのだ。フリップフロップルールというものである。

これは希望組み合わせの1Pと2Pを、お互い入れ換えて各組み合わせを2試合ずつ闘うシステムのことである。

つまり、こういう組み合わせにすると、自分がザンギエフでガイルやダルシムとも闘わなくてはならないのだ。まあ、それでもよければかまわないけどね。

複雑なルールの陰に真の実力が見えた

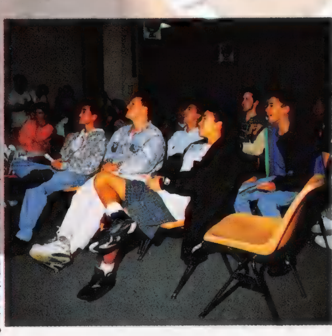
組み合わせを決めることがポイントになるのは確かだ。

例えばこんな組み合わせが考えられる。

①本田VSケン・リュウ
②ガイルVSダルシム
③春麗VSダルシム
④リュウVSケン

1P、2Pともバランスがとれていて、どちらを使って、どちらを敵にまわしても対応できる組み合わせが理想というわけだね。

さて、対戦するプレイヤーたちは、組み合わせを記入したシートを持ちよって、自分の希望の組み合わせで8試合、そして対戦相手の組み合わせでも8試合の計16試合闘う。そして勝ち数のポイントが多い選手の勝ちとなるのだ。



なごやかな雰囲気で見学する選手たち。

このルールで勝ち残っていくには、最低でも5キャラは使えないと難しい。組み合わせによっては8キャラすべて闘わなくてはならない。つまり、オールラウンドプレイヤーであることが勝利への道というわけだ。



ストII対戦では体格の違いは関係ないね。

OH! NO! Re-Dizzy Comb's!!


モニターで試合状況が把握できる。

そしてもう1つ特殊ルールがある。これは違法テクニックというもので、これを犯した者は負けとなる。どのようなものかというと、ピヨリ状態からピヨリへもっていく連続攻撃の禁止である。

ただし、これも非常に細かく定められている。例えば、ケンがピヨっているとしよう。そこへガイルがチョップ～ジャブフラッシュ～キックの3段攻撃は反則にならないのである。ケンは1発目のチョップが入ったあと、ピヨリから目覚める。そのままガードしなければ、またピヨる可能性があるが、この連続攻撃はガードできるはずなので、違法テクニックとはみなされない。

では、どのような攻撃がダメかというと、ガイルの4段やケン・リュウのジャブ（アッパー）昇龍拳、他にガイルのジャブ連打などいくつか挙げられている。

このルールを作ったカプコンU.S.A.のスタッフならびに審判の方々には感心させられるね。

では、前述のエキスパートトーナメントや特殊ルールについて、なぜそこまで細かく設定したのだろう。そこで、この大会のコーディネーターを務め、本誌でもおなじみのカプコンU.S.A.のジェームズ氏に話を聞いてみた。

「まず特殊ルールのおかげで、多くのCheap（稚拙な）ガイルプレイヤーはみじめな負け方をしていったよ。安易な方法で勝とうとせず、もっと腕を磨いてほしかったからね。結局我々は、2～3のキャラクターしか使いこなせないような人に優勝賞品であるストⅡのゲーム機をあげたくなかったんだ。多分優勝した選手は、ゲーム機を1台買えるくらいのコインを注ぎ込んで、全8人のキャラをマスターしたはずだ。だからこそ勝ち残れたんだし、ゴージャスな賞品を受賞するに値するんだよ」

さすが！世界のザンギ使いは言うことが違うね。もし日本でも、こんな大規模な大会ができたら、このルールでやってみたいよね。


彼らがアメリカンベストプレイヤーだ。

彼らがアメリカンスーパープレイヤーだ!!

では、カリフォルニアストⅡトーナメントの結果を発表しよう。

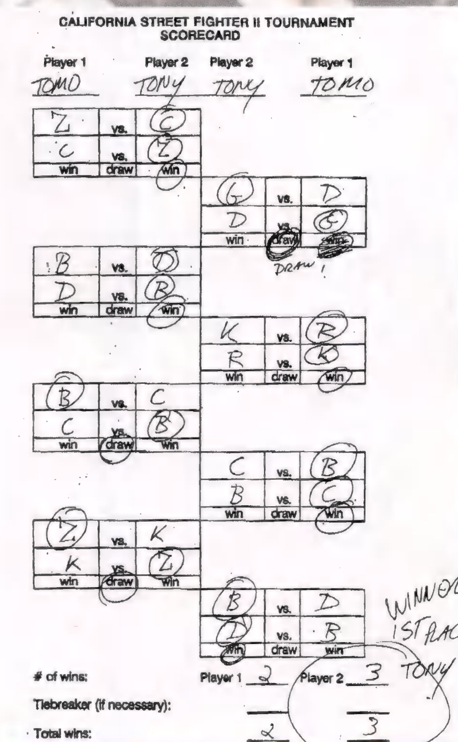
優勝 Tony Tsui
ストⅡ（筐体＋基板）受賞

2位 Tommo Ohira
スーパーNESハード
SNES用ソフト3本
200$受賞

3位 Roger Chung
スーパーNESハード
SNES用ソフト1本
100$受賞

4位 Bun Chu
100$
ストⅡビデオ受賞

といったように、非常に厳しいルールの中で彼らは勝ち残ったのだ。参考までに決勝戦TommoVSTonyの試合のスコアカードを載せておこう。16戦をフルに戦い、いかに熾烈（しれつ）な争いだったかわかってもらえると思う。


CALIFORNIA STREET FIGHTER II TOURNAMENT
SCORECARD

Player 1		Player 2	Player 2		Player 1
TOMO		TONY	TONY		TOMO
Z	vs.	C			
C	vs.	Z			
win	draw	win			
			G	vs.	D
			D	vs.	G
			win	draw	win
B	vs.	D			
D	vs.	B			
win	draw	win			
			K	vs.	R
			R	vs.	K
			win	draw	win
B	vs.	C			
C	vs.	B			
win	draw	win			
			C	vs.	B
			B	vs.	C
			win	draw	win
Z	vs.	K			
K	vs.	Z			
win	draw	win			
			B	vs.	D
			D	vs.	B
			win	draw	win

of wins: Player 1 2 Player 2 3
Tiebreaker (if necessary):
Total wins: 2 3

では最後に大会での様子とアメリカンテクニックのいくつかを紹介しよう。

まず最も人気の高かったキャラは、ガイルとダルシムだ。やっぱりねってかんじかな？その他では、ザンギエフ、春麗、ケン・リュウといったところだった。

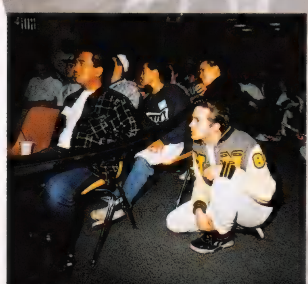
技に関しては、日本とあまり大差なかった。やはり連続攻撃に磨きがかけられていたぞ。とりあえずゲーメストで何度か紹介しているものなので、ここではアメリカ流の言いまわしで説明しよう。


試合風景はどこも変わらないね。

まずケン・リュウの主な技として、ファイアーボール・アド・イン・ア・キックとか、スーパークイックキックファイアーボールといったものだ。何のことかわかるかな？他にドラゴンパンチアタックス。これはジャブ（アッパー）昇龍拳だよね。

ガイルでは、フライングヘッドチョップ～スタンディングアッパー～ソニックブームの3段。ボタンはすべて大。これでピヨらせてスタンディングアッパー～サマーソルト。

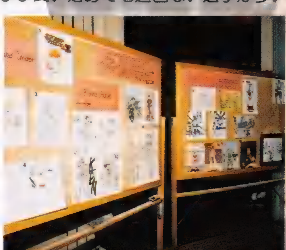
ザンギエフの場合は、3.5インチ・アウェイ・スクリュー（パイル）ドライバーと呼ばれる技だ。これは前進（後退）しながらの立ち吸い込みスクリューだ。モニターの大きさにもよるが、たしかに3.5インチぐらい離れていても吸い込めるからね。対ダルシム戦で、スタート直後にこの技を決め、2回続けてパーフェクトを取った選手もいたほどだ。

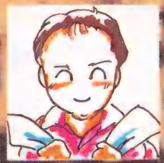

そのまま闘い始めても遜色ない選手が多い。

とりあえず、こんなかんじで盛り上がったカリフォルニアストⅡトーナメント。アメリカンプレイヤーの熱き闘いが大会を成功させたのだ。

さて、ストⅡダッシュが発売されて、再び大会が注目されて人気を呼びそうな気配だ。アメリカのプレイヤーに負けないくらい、みんなストⅡダッシュをやりまくろう。今度はチャンピオンエディションだからね。

（さわたり）


これはおまけイラストによるコンテストだ。



おしぐちたかしの
「香港街機漫画発達記」前編

今、香港は燃えている!!

～ストⅡが巻き起こした香港コミック戦争～

1月号で紹介した『街頭戦士』が大好評だったのに気をよくした編集部は、香港特派員・おしぐちたかしを香港に派遣。そこでは驚くべき事実が…！

香港の『ストリートファイターⅡ』の異常人気ぶりが、ゲーメスト誌上でいち早く報告された。



92年1月号である。街頭戦士が衝撃的に登場した。

日本では依然として人気はあるものの、今、ゲームセンターに行っても1台か、2台置かれているくらいだ。

なんとなくマニアックというか、カルト的な人気のように感じてしまう。

だってゲームセンターに縁のないひとは、このゲームの存在すら知らないもんな。

実は、香港では…

ところが、うわさの香港に出かけていくと、「どうしてこんなに……！」ってくらいに、盛り上がっている。

ぼくがのぞいた数軒のゲームセンターじゃあ、十数台くらいしか置いてない狭い店ばかりだったけど、あたり一面『ストリートファイターⅡ』ばっかり。

ほかにどんなゲームが置いてあるのか、見物するスキがないくらいに、熱気がただよっている（みんな、かなりの場数を踏んでいるとみた）。

おまけに昼間でも店内の照明は暗いし、広東語が大声でとびかっているから、危害がないことはわかっていても、言葉に自信のない観光客にとっては、ちょいとやばい雰囲気だな、あれは。

一緒に行ってくれた香港の知人が、これまた異常にうまい！数年前に高田馬場の学校に留学していた彼によると、ここ1年の間に香港の若い世代の間で『ストリートファイターⅡ』の人気が高まり、香港でもこんなに盛り上がった例はほかにないそうだ。

だから香港に来た記念に、なんて思って、へたに挑戦してしまうと思いっきり恥をかくというか、外国人だとわかってしまい、変に注目をあびてしまう。

腕に自信のあるひとは、ぜひ香港で披露し、香港のファンの喝采をあびるのもいいかもしれない。

香港マンガⅡストⅡコミック

この人気を反映してすでに紹介されたように、『ストリートファイターⅡ』のまんががいくつか出版されている。



これはストⅡ増刊の海賊版！いや～、アナーキーでんなあ。

香港のまんがといえば、日本のまんがの海賊版がむやみに出版されている、というイメージをぼくら日本人は持ってしまう。

ところがですね、香港のまんが家たちによるオリジナルコミックが、ちゃんと出版されているんだな。

まんがといっても、日本のようなぶ厚いまんが雑誌ではなく、3色で印刷をされた30ページくらいの作品が1冊ずつ発行されている「コミックブックマガジン」というスタイルの出版物。香港流に書くと「一本的薄本」となるそうです（なるほど、わかりやすい）。

値段は7元、元は1香港ドルと同じ意味。日本円にして約20円感覚かな。

香港コミックの正体とは…

アメリカのコミックと同じスタイル、というよりも日本のようなぶ厚いまんが雑誌は世界中で日本だけの産物だ。

このコミックブックを発行している出版社は大きいところで5社もあり、出版点数はなんと月間で100点以上。日曜日をのぞき、毎日めまぐるしく発売されている。

こうしたコミックはどこで売られているかというと、街の通りのあちこちで見かける小さな露店で、新聞や様々な週刊誌、それと日本の海賊版と一緒に並んでいる。

メジャーな雑誌にまじってストⅡコミックがザックザック!!



これは露店というよりも、単なるアレかね…。

まあ、日本だとスタンドショップというところかな。
まんがが書店やコンビニエンスで売られていることはないし、むしろまんががどこでも売られているというのも、日本だけの現象だ。
毎日コミックが発売されているということは、当然、日刊ペースでコミックは入れ替わるわけで、発売当日に買い逃すと入手は難しい。
ぼくら観光客が露店をのぞくと海賊版はすぐに目につくのに、香港のオリジナルコミックがあまり見あたらないのは、こうした事情から。
たまたま運がいいと『ストリートファイターII』のコミックの発売日に出くわし、「おお！なんだこりゃ？」ということになる。
しっかりしたまんがが専門店にいけば、バックナンバーも入手できるけど、場所が見つけにくいし、なんだか怪しげな雑居ビルに入るのもそれなりの根性がいるしなあ（それでも、というひとは、教えるけど）。古本屋をうまく見つけるという方法もある。



この怪しげな階段を上っていくと、その上に香港の中でも有名な本屋があるのである。

それに『ストリートファイターII』関係は人気があるらしく、ぼくが行ったときは専門店でもバックナンバーは、あまり売っていなかった。
新刊案内によると、各社が出版している『ストリートファイターII』のコミックは、毎週、木曜日と金曜日に発売されるので、せっかく香港に行くのであれば、これにあわせるのがお薦め。

ただし、早めにすぐに品切れる

発行部数が少ないってことはないんだけどね。

こんなに売れてるんだぜ〜

だって香港コミックで一番売れる**馬 栄成**のコミックの発行部数は、なんと13万部をこえている。『ストリートファイターII』のコミックは平均4万部は発行されている。コミックの最低部数でも1万部はつくられるというから、人口の600万人を考えると、日本につぐコミック消費量ではないかな。
それが香港中の何千、いや万単位の露店にばらまかれて売られるので、一軒で売られる冊数は、かなり限られる。
だからともかく香港に行ったら、街を丹念にうろつくことが必要。
それと現地のガイドさん（若いお兄ちゃんたちに限ったお話だけど）は、意外にまんがファンが多いので、聞いてみるのもいいかもしれない。

見て、驚け!!

さて『ストリートファイターII』のコミックについて、詳しく紹介してみよう。
『ストリートファイターII』のコミックは、ゲームセンターでの人気にあやかって、まず昨年の8月に『**中華拳王**』が創刊され、その3カ月後には、『**街頭覇王**』、『**街頭戦士**』、『**快打旋風**』があいついで創刊された。みんな週刊で発行されている。
なかでも『**街頭覇王**』の人気はすごくって、創刊部数は三万だったのが、現在は5万を突破したそうだ。
ここ数年、香港のまんが出版社はあたらしいジャンルの作品を模索していたそうで、そこに登場したのが、『ストリートファイターII』という素材だった。
ちょっと業界数字を書くと、この新しいジャンルは、この数カ月、市場の35%を占め月間300万ドルの売り上げを稼ぎだしている。
ついでにアイテムも、ポスターが5種類、カレンダーが3種類とつくられ、Tシャツやジグソーパズルなんてのもあり、そうそう出来は悪そうだけど、デフォルメフィギュアもつくられている。おそらくこれからも作られていくだろう。
ちなみにアイテム類は、専門店でだけ売られている。
いやはや、日本からは想像もつかないくらいに盛り上がっている。



偉そうな顔してるくせにやってることは何なんだよ〜！



やっぱりダルはこのポーズしかないね！



これはある雑誌のポスター。こんな幸せでいいのか！

パロディものも絶好調！

ファンにすごく愛されているなあ、と感じるのが『**街頭覇王**』のパロディーまんが。日本でも最近流行っているコンピューターゲームのパロディー本にちかいセンスで、ほのぼのとしていてこれがまたいいんだ。
そのなかのひとつ『**Q版街頭覇王**』は傑作。第3次大戦が勃発し、核弾頭によって空間が歪み出現したのが「**Q**」というパラレルワールド。いきなり鳥○明のうんちくんがうろうろしているし、ファイターたちはデフォルメしてしまって、ワイワイといたずらをくりひろげている。
ファイターたちのキャラクター性をうまくパロッているし、絵がとにかく達者。
日本で掲載されたらうけるだろうなあ（ここは一番！ゲーメストにがんばってもらおう－）。
次号では、さらに深みに入るとともに、香港の二大出版社の内部事情まで見せるぞ！お楽しみに。

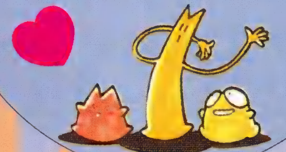


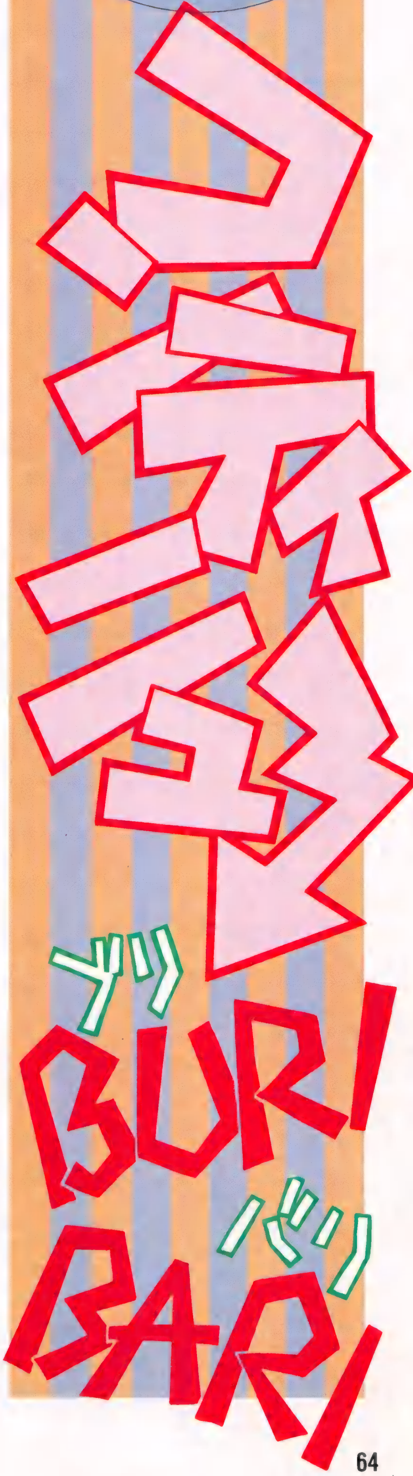
バルログはこんな字を書くのだ。



おおっ古葉先生のマンガも翻訳されてるぞ。キテル!

紗子とあーるきっずの





私の業界での体験を語ろう

まるでJUNONの見出しのようだが…（笑）。

先月『お便り特集』をやったばかりなんだけど、それ以降に来たモノで目立ったのが「ゲームメーカーでの体験談を聞かせてください」「ゲームドッターになるためにはどんな勉強をしたらいいんですか？」

…てなの。

そーゆーわけで、あんまり参考にならんかもしれないけど、語らせていただきます。

好きこそモノの上手なれ？

とにかく絵を描くことは幼稚園の時から好き！も、それだけ。

小学校のときは漫画家になりたくって、中学卒業したら東京にでて、漫画家のセンセイの下で修業するつもりでいたのん。

ところが中学時代に襲ってきた一大アニメブーム！すっかリアニメにころんじゃいまして…。そんで高校ではそーいった仲間もできて、そーいった活動を始めたんですね（笑）。するってぇと狭いながらも世界が開けてくる。も、目からウロコ落ちまくり！みんなホントうまいんだもん。

「こりゃ、漫画家になろーなんてとんでもねーか？」

その中で、自分は1人コツコツ ジミ～にやるより、大勢でワーっと作るこのほうが向いてるんじゃないかと…。なら、アニメーターだ！ってんで、東京某専門学校に入学。

しかし、ここでまた厳しい現実に直面。

「アニメーターじゃ食ってけない！」

で、学校の就職斡旋は受けずに、とらばーゆめくって試験を受けたのが某ぬいぐるみ会社。ただ、ここの経営がとんでもなくって、おもちゃの会社と薬の会社が同居してるという…（この会社の話もいつか書いちゃる）。

社長とソリが合わず、同期入社の連中と結託して辞表を叩き付け円満退社（？）。

とらとらとらばーゆ

さぁ、困った。また職探しだ！

この時めくったとらばーゆは9月ごろに買ったモノ。ハッキリ言って半年はたってる。「キャラクターデザイナー募集！」の見出しに魅かれて、とりあえず電話だっ！

「すみません。入社試験受けたいんですけど…」

「うち今募集してないんですけど…」

「ええッ？」

「ああ、結構です。○月×日にいらしてください」

当日、デッサン数枚と簡単なキャラクターを描いたボードを持って、いざ出陣！

トビコミだから当然試験はたった1人で、事務室の机を1つお借りして行われたのでした。

試験内容は…

- 一般教養
- 乱数を書く（時間制限）
- 4コマまんが（時間制限・テーマあり）

…だったかな？

「一般教養」は簡単な漢字テストと、計算テスト。それから「〝こーゆー時〟の対応の仕方」。問…朝出社したらなんと言いますか？…とかね。あとは「略語の正式名称を書け」っての。問…OA、ファミコン、マイコン、パソコン、ワープロ…簡単でしょ？

「乱数を書く」ってのはよくわかんなくってなァ。つまり、規則的に数字を並べちゃイカーン！ていうんだが、やっぱ、気がつくと「2・4・6・8…」とか「1・3・5・7…」ってなっちゃうじゃない。しかも、時間制限中にどれだけ書けるか…。も、アセリまくり！どのくらい書けるのがいいのか分からずタイムアップ！

「4コマまんが」は、同一テーマでギャグタッチとシリアスタッチを1本ずつ、色鉛筆で着色。これはもう、試験ってコトを忘れて描かせていただきました。ハイ。

んで、無事ペーパー試験は終わり…。

「面接をしますんでこちらへどうぞ」

で、通された社長室。

社長っていうと禿げたデブのオヤジかと思ったけど、割と若いし、スリムなおじさんでないの。

「うちでは、コンピューターのゲームを作ってるんですが、あなたにはコンピューターを使ってその絵を描いてもらいます」

「えぇっっ!? コンピューターなんて触ったこともないです！」

「だいじょぶ、だいじょぶ！





ちゃんと教えるから♡」

教えるから♡…たって、あたしは理数系はダメで、機械とか数字とかは〜〜〜〜〜〜〜。

ゲームセンターも入ったコトないし、ファミコンも触ったコトないし…。

「キャラクターデザイン」っていうからてっきり紙と鉛筆の世界だと思っていたのに…。

「結果はおって連絡差し上げますので、今日はもう、結構ですよ」

「あ、失礼します」

う〜ん、う〜ん…。

『コンピューター使えるようになったら格好いいだろうけど、果たして自分にできるんだろーかー』

この時考えてるのはキーボードをバシバシ叩き、テレビ（〝モニター〟という概念はなかった…）にうつるゴジゴジした絵を縦横無尽に動かす自分の姿…。

『ふっ…、そんなの夢よ…』

なにはともあれ、今日はくたびれたなー、晩ゴハン何食べーよーかなー…などと考えながら6畳2K・トイレ付き・風呂なしのアパートに帰る。

面接用スーツを着替え、ボーっとテレビを観ていた時、

RRR、RRR、RRR…

電話がなった。カチャ。

「はい、もしもし」

「あ、もしもし？＊＊（株）ですが、今日はどうもお疲れさまでした。えー、試験の結果、合格なさいましたので、来週月曜日から出社してください」

えええええええ〜〜〜〜!!!

そんな簡単に…!?

試験を受けてからわずか3時間で入社決定！

「あ…はい。分かりました……」

――――――――チン☆

何も分からぬまま、ゲームメーカーに就職。この先いかなる運命が待ち受けるのか？

『コンブバ』始まって以来の前後編！

以下次号!!


スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
ファミに登場!!
ム史上最強システム!!?
プロレスー(パワーファイター)
ボクサー
マーシャル M・アーツ
プロレス(ストロングスタイル)
女拳法家
拳法家
空手家
ムエタイ
今秋!ゲーセンに過激に再登場!!!
カルチャーブレーン
〒130 東京都墨田区大平2-5-7
おもしろ情報局 TEL.03(3829)0870
ード
める!!
アニメモード
さらにおもしろくなった
ストーリー編
全国の女性飛龍の拳ファンの皆様、お待たせしました!!コマンド式のアニメモードが帰ってきました。スーファミ化して大迫力のよりカッコよくなった飛龍やハヤト達龍戦士と冥府の闇から暗黒界の力により復讐に燃える黒き魔人として蘇ったフーズフーとのかっこいいストーリーを存分に楽しんで下さい
VSトーナメントモード
超本格派!
8人参加可能の
VSトーナメント!!
何と8人まで参加可能の本格VSトーナメントも入っているのだ!皆でわいわいと今までの倍のサイズの格闘家を使ってミニゲーム大会なんてこともできちゃうぞ!120種類以上の技での対戦だから盛り上がること間違いなし!

飛龍の拳S ゴールデンファイター

1985年登場! 異種格闘技 **元祖** 飛龍の拳スー…

格闘技ゲー…

1つ1つのモードが超本格派!
1本で4本分!!

新飛龍の拳システム

- ストーリーモード
  - アクションよりストーリーを楽しみたい人 → アニメモード
  - 爽快な連続アクションを楽しみたい人 → ファイティングモード
- アクションモード
  - 爽快な連続アクションを楽しみたい人 → ファイティングモード
  - 本格格闘技の攻防アクションを楽しみたい人 → エキスパートモード
  - みんなでワイワイゲームを楽しみたい人 → VSトーナメントモード

新飛龍ファイティングシステムって何だ?

このシステムには大別して4通りのモードがある。まず第1には、防御の必要なしにエキサイティングな攻撃が楽しめちゃうファイティングモードだ。2番目にはエキスパートモードといって、マニアックな格闘技ファンのために関節技、かえし技、コンビネーションテクニックなど様々な格闘技テクニックが楽しめちゃうTVゲーム初の本格的格闘技が遊べるのだ。さらに、初心者およびストーリー重視のファンのためにアニメモードがあり、おまけに8人まで参加可能のトーナメントモードまでついているスーパーなシステムなのだ。
キャラクターも今までの2倍の大きさで、大迫力になっている。



予価¥9,700税別 **7月発売予定**

エキスパートモード

格闘技ゲームエキスパート諸君のためのモードだ!!

飛龍の拳システムが究極に洗練された!!

飛龍の拳システムの短所をクリアーし、長所をさらに面白く工夫されたハイレベルなモードで、守り、蹴り、打ち、投げる!格闘技のエッセンスが詰まった120種類以上の技を使いこなせ!!









拳法家の攻撃を受けたレスラーがスーパーディフェンスで相手を逆にキャプチュードでしとめた!!こんな一瞬も目が離せないスーパーリアルバトルが君の目の前で展開するぞ!

ファイティングモ…

シンプルな操作でエキサイティングなファイトが楽し…

数々の技を使った、エキサイティングな格闘アクションをシンプルなボタン連打だけの操作でプレイできるぞ!!
初めての人でも、これなら、超本格格闘技アクションを楽しめる!!

コンスポ

ファミコンゲーメスト創刊!?

たまにゃアーケード野郎のためのコンシューマーゲームスポット、略して…

平成四年四月三十日発行
編集人
牧野明日香
古葉美一
助っ人
C・LAN



（1面）

読者のみなさん、はじめまして。今回からはじまる「アーケード野郎のためのコンシューマーゲームスポット」(略して「コンスポ」)の案内をさせていただきます、飛鳥&飛鳥ちゃんです。

「古葉チャゲ夫でし」

2人合わせてチャゲ&飛鳥&飛鳥でーす。よろしくね。

「よろしく頼むでし」

これからこの2人でコンシューマー(家庭用)ゲームの紹介をしていこうと思います。

でも私、スーパーファミコンとゲームボーイしか持ってないとゆー…。しかもDQとかFFばっかで…。

「ふん、甘ちゃんめぇ！僕はコンシューマーならほとんど持っちょるでし！ネオジオもあるでし！だからこのコーナーに引っぱり出されたんでし！」

むむ…マニア！

「でも視力は両方1.5でし！」

…うーん…それはまあいいとして、とにかく本題に入らないとね。今月のこの一本はマジックソードです。

それでは、マジクソ仙人のC・LAN先生、よろしくお願いしまーす。

今月のこの1本!!

ついに発売!!

マジック ソード

SFC　カプコン　5月中旬発売　8500円



ストーリー

廃墟となった塔で、なぜかわからんが魔王が復活した。勇者アランとベルガーは思った。

「魔王を倒そう」

行こうとした2人に、村のじじいは告げた。

「塔の頂上にあるブラックオーブを壊せい！」

んで、2人は出発した。

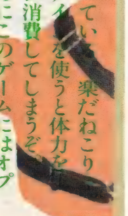
遊び方

8方向レバー(パッド)に2ボタン。ボタンは攻撃(剣)とジャンプだ。

剣を振らずに放っておくとパワーがたまって気合弾が撃てる。

ジャンプはレバー下（しゃがみ）からだと小ジャンプ、レバー上だと大ジャンプになる。空中制御可能だ。

両方のボタンを同時に押すとゼニデインという魔法が使える。この効果は画面内の敵をすべて金に変えてしまうというものだ。スーファミ版は⊗ボタンがゼニデインボタンになってい る。楽だねこり



ゼニデイ を使うと体力をゲージ消費してしまうぞ。

さらにこのゲームにはオプションというものが存在する。全8種類。牢屋の前でレバー上で ることができる。鍵が必 面の最後の扉に入るときもレバー上だ。やはり鍵が必要。

4、12、24、36、50面にはそれぞれボスがいる。全50面。

体力

このゲームはライフ制で5ゲージ分だけ表示されている。左の数字は数字×5ゲージ分のストックがあることを示すのだ。つまり「2」と表示されていたら10ゲージのストックがあるということ。

肉はうめい

このゲームでは食糧を取ることによって体力を回復する（ボスを倒しても回復する）。うめいのは肉、エビ、弥七、佐吉、りんごなどだ。グルメの君も食糧を選んではいられない。悪食で貪欲な者が生き残るのがマジクソの掟だ。

ゼニデインを使え！

ゼニデインの使い道は別に緊急回避だけではない。稼ぎにも使えるのだ。アーケード版に忠実かどうかはわからないが、岩を飛ばす魔法使いが稼げるぞ。

編集部随一のゼニデイン使い、金暮男がゼニデインを使った様子をとくと見てくれ。



使用後



使用前

（2面）

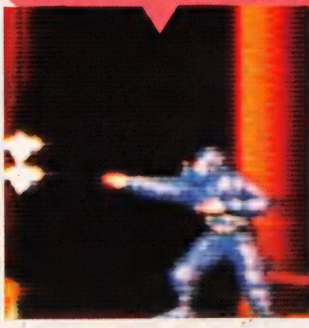
勇者アランとそれをとりまくオプションども！

まあ、はっきりいって俺強いぜ。パワーあるしよう。移動遅いしよう。武器の斧は使えないしよう。俺は最高だぜ、な。



大男　ウウマ

拙者は信長殿の密命を受け、竜の塔に参りつかまつりそうらえでござる。「サムライ・ソード」を手に入れるまでは日本に帰れんでござる（しくしくぐすしくぐすぐすぽたっ）。



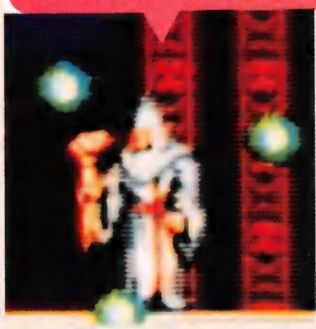
忍者　凱

死にたくなければ私を使うことね。早いうちから高レベルだしぃ、ショット速いしぃ、女だしぃ。最初にでるから取ったほうがいいわよ♡ほんと。



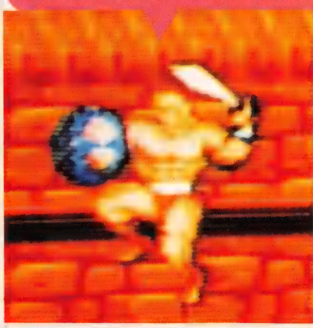
アマゾネス　サーラ

我はホーミングを撃てる。そしてバリアを張れる。アンデッドにも強い。いいことづくめだろう。だがアランは我を選んではくれぬ。別に選ばれなければ撃てぬとも死にやすくともかまわないと思うのだが。

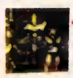


僧侶　アリオー

俺が主人公だ。スーファミ版ではいない上にアーケード版でも影の薄かったベルガーという2P専用キャラもいるがそんなことはどうでもいい。とにかく俺が主人公だ。

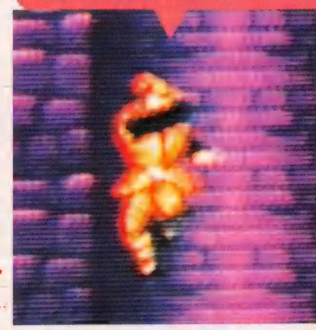


主人公　アラン



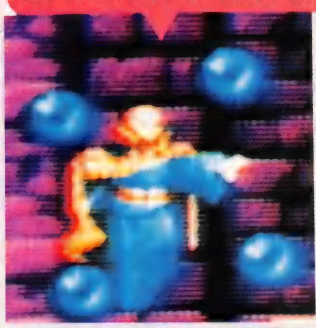
ベルガー

平和ぁ？関係ないね。宝よ宝。この世は金さ。アランのケツにくっついてんのも上の階のお宝を頂くためよ。でも俺使えるぜ。マジでよ。



シーフ　デレク

不吉な予感がしてのう、わしは塔へいったわけじゃ。必死に闘ったがダメでの、牢屋に入れられていたのをアランに助けてもらったわけじゃ。ダメだの、わし。



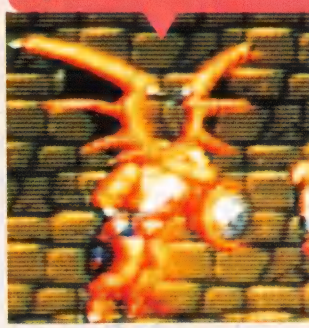
魔術師　ニウラ

我が名はラーマ王宮騎士団第2隊長ロタール。辺境の調査で塔へ侵入したのだ。貫通するランスが武器だ。我が騎士団は無敵だ。強いのだよ我々は。だから使え！



ナイト　ロタール

力はいい。この世は力だ。17階まで無事にこられたら仲間になってやる。貴様が強ければの話だがな。力はいいぞ、ウン。



リザードマン　リューゴ

妖精を殺れ！

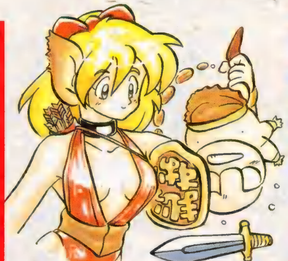
妖精は点数や、月の石というアイテムを取ることによって出現する。

そして、食い物を3つ落としていってくれるのだ。

だが妖精は1つ隠し持っている。3つ落としたあとに切りつけるとさらに1つ出してくれるのだ。

恩を仇で返すようで実に気持ちいいぞ。バッチリ切り殺してやろう。くくく。





なんか難（ムズ）いぜ

で、スーファミ版をやってみた感想だが、ボスがとにかく硬え〜とか思ったわけだ。1面のキマイラを倒すのもひと苦労だった。

ほかには、敵が少ない気がしたが、サンプル版なので、完成バージョンはどうなっているかわからない（ボスの強さとかも）。



チャゲ夫のニューゲーム 鮪（まぐろ）

（３面）

続々と登場する注目の新作ゲームをビシビシ紹介するでし。鮪。お楽しみに。



キャメルトライ

なめらかな回転は業務用そのままでし！

これが噂の大回転！

まわせまわせ地球をまわせ。タイトーの大回転玉ころがし異色パズルゲーム、キャメルトライがSFCに移植されるのでし。

業務用はパドルによる操作だったんでしが、移植版は当然のごとくパッド操作に変わったのでし。

オリジナル面を加えて、業務用の約4倍のステージ数!! おどろき桃の木柿8年でし。

面によっては、メイズが45°しか回転しない「45°モード」やボールが下から上へ落ちていく「重力逆転モード」などの新フィーチャーが存在し、新しい遊び方で楽しめることうけあいでし。

（チャゲ夫）

SFC　タイトー　6月26日発売　価格未定



パロディウスだ!

移植の完成度は、いつもいい出来のコナミが贈る、今世紀最大の笑えるシューティングゲームがこれだ!?

君は2周目をクリアできるか!?

スーファミ版の「パロディウスだ！」は6月19日発売だ。アーケードの通常ステージはもちろん、新たにオリジナル面とおまけステージが用意されてある意味では完全移植ではないかもしれないが、アーケードの面では完璧に移植なので安心したまえ。ただし、若干スローがかかりになっているので、きついと思う人もいるかもしれないが、スーファミ版になってエブリ設定になったので、復活パターンも作ってなんとかしてくれたまえ。

では2周クリアを目指してがんばってくれたまえ!?

（ブタ塩巻）

SFC　コナミ　6月19日発売　価格未定



ゆうゆのクイズでGO!GO!

ゆうゆファンの君も、そうじゃない君も、〝買うべし〟。

さあみなさんもごいっしょに

去年タイトーから発売されたクイズゲーム「ゆうゆのクイズでＧＯ！ＧＯ！」がスーパーファミコンで出るぞ。「かえるレース」や「○ップルのバケツゲーム」などのボーナスゲームも健在だ。

問題数は、なんと7000問。一定の正解率で次のステージへ進めるぞ。

また、クイズにはいくつかのジャンルがあり、中には、「ゆうゆ」というのもある。

移植の出来は完璧といっていいだろう。少し音声が少ないが、「ＧＯ！ＧＯ！」という絶叫は健在だ。

2人でできるので友達とワイワイやるのがグーだ。買おう。

（Ｃ・ＬＡＮ）

SFC　タイトー　7月10日発売　価格未定



甲子園2

とにかくゲームの数が多い！私は千葉の田成高校でやるぜ！

全日本をカバーする高校野球ゲーム！

どれだけ君が高校野球を知っているか、つうくらいとにかくチームが多い。

野球が好きな人なら、「おやっこのチーム、ひょっとして強いんじゃん！」

そう、そのとおりなのだ。

しかし、選手の力も変えられるので、完全そのままというわけでもないが。

操作方法は特にこれといって新しいところはないが、根性のあるやつでプレイするときは、ちゃんと気合を入れてみよう。ファインプレイをしたりするかもよ！

（ずるずる）

〈強いチームをさがせ！〉

SFC　ケイアミューズメントリース　6月26日発売　8900円

飛鳥のご家庭アイランド

どもども♡飛鳥です。ここは私と読者のみなさんで作るコミュニケーションの場です。

アンケートによるゲームのトップ10の発表と、お手紙やイラストの掲載がメイン。だからどしどし投稿してね♡

（編集部内コンスポ係まで）

というわけで、今月のぼしゅー

①移植してほしいゲーム
②移植できるもんならしてみろいっ…というゲーム
③イラスト・マンガ
④お手紙

①・②はアンケートハガキに書いてね。

③は、官製ハガキ（または同じ大きさの紙）に色つきでよろしくね。家庭用ゲームだったらどんなゲームネタでもいいよ。ＦＦⅣでもいいよ。

なお、イラストやお手紙が採用された方にはもれなくテレカをプレゼントしちゃいます。



ゲ屋 宅配便

落ちたもんよのう編

TAITO INN 301

無機的で冷たい光沢を放ち続ける摩天楼・新宿副都心。無数に林立するスマートな科学の結晶は、煙を吐き出しながらその影の中を蠢く4本足の四角い箱に、絶え間なく蔑みの視線を送っている。
ひとたび線路を横切ると、こんな風景も一変する。



次回の宅配便告知はP.127だよ。

東口の広場では、黒塗りのワゴンからの喚き声が聴覚を支配し、沈黙を許さない。
友人や恋人を待つ若者、サラリーマン、ビラやティッシュ配りに一日を費やすアルバイトや自由のためにすべてを捨てた人間たちなど、ここにはすべての人種が道という道に溢れ返り、夜更けまで黒い絨毯を織り続けている。
むせ返るほどの人間臭さと、樹氷にも似た広漠な静的空間を併せ待つ街・新宿。
ドラマはここ新宿で始まった。

コードネーム TAITO INN 301

東口。時刻はまだ午前10時。そのせいか人影もまばらだ。コマ劇場方面に足を進めると、そこには長蛇の列があった。
ここだな。そう思い目をやると、並んでいるのは60は下らないであろう老人ばかり。
本日行われる「TAITO－INN 301」でのストⅡトーナメント、そしてゲ屋の来訪を待つ老人がいたとしても不思議はない。しかしすべてがそうであるはずがない！
よく目を凝らすと、それはコマ劇場での八代亜紀ショーを待つ人の列であった。しょせん現実はこんなものだ。
左に折れると若者が建物の前で暇を持て余している。計2名。そこはマクドナルドだった。
さらに少し行くと、閑散とした朝の新宿に不似合いなまでの人だかりができている。前フリはもう終わりだ。まさしくそこが301だったのだ。

WARRIORS

店内は割合静かだった。が、入り口付近、そして80インチのプロジェクターの前には多くの戦士たちが自らの出番を待っていた。皆、闘志を内に秘めた眼をしている。
その中に紛れて我々はいた。
トーナメントの出場者は総勢九十余名。彼らはA、B、Cの3つのブロックに分けられ、各ブロックの優勝者3名の間でこの大会の覇者が決定。
各ブロックには、実はゲーメストが送り込んだ刺客が1名ずつ存在していた。
RIK、やまかわ悠理、C・LANの3名だ。



新人RIK（手前）。落ち着いているように見えるが…。



大会風景。2人とも真剣そのもの。

BY THE WAY

ちょうどそのころゲ屋号が301に到着していた。搬入に精を出す販売員にまじってその人はいた。
ゲーメストにこの人ありと言われた鬼編集長、石井ぜんじである。

BATTLE

既にAブロックの予選は始まっていた。湧き上がる歓声の中から、スゴスゴと肩を落としてこちらへ来る者がある。それは新人のRIKだった。2回戦でダルシムでガイルに敗れたという。
辛かろう、苦しかろう。だがそうやって人は成長していくものだ。石井は温かくRIKに言葉をかけた。さすがだ。とてもそんな風には見えないのだが…。
ゲ屋に客がつき始めたころ、Bブロックのやまかわが戻ってきた。
彼も2回戦で負けたそうだ。リュウに対し、ザンギエフを使おうとしたが、気づいたらケンになっていたという。ありがちだ。だが負けは負け。ほんのささいなミスが人生を、時として命をも左右してしまうことがあるといういい教訓になったことだろう。しかし2人揃って2回戦負けとはふがいない。
そしてCブロックの予選が始まるやいなやC・LANが戻ってきた。
同じく二回戦負け。ダルシムでガイルに敗れたのだった。
3人揃って何たるザマだ。石井ぜんじの瞳からはそんな一念が感じとれた。
結局決勝はガイルVS春麗で、春麗の勝利に終わった。のっかりを巧みに使い、星を出す攻め春麗だった。
1時間ほどのインターバルを置いて、ゲーメストVS読者20人＋優勝者との対戦が始まった。
「お前先行けよ」「いやお前だ」といった下等の口論の末、ゲーメスト側はじゃんけんで順番を決めた。情けない。
ゲーメストのメンバーは先ほどの3人＋石井ぜんじの計4名だ。



優勝者と対戦するC・LAN。結果は……負け。

結局C・LANは3勝2敗。(うち1敗は優勝者)。
RIKは3勝2敗。
やまかわ悠理も3勝2敗。
石井ぜんじは2勝3敗と負け越し。
計8勝6敗。かろうじて勝ち越した。ゲーメストといえどもこの程度だ。新宿のレベルは高い。悔しさを噛みしめてそこら辺に血と涙をまき散らす4人であった。



このギャラリーを見れば当日の盛り上がりがわかるというもの。



優勝おめでとう！でもあんまりうれしくなさそう（緊張してる？）。

鬼ザンギ

記念撮影も終わってゲ屋号が去った後に、野試合を申し込まれたのだが、凄まじいザンギがいたことを付け加えておこう。
相手がダルシムだろうが平気で入ってきて勝ってしまう。
このザンギに対して、ダルシム以外のキャラではほぼ勝ち目がないと思われるほどだった。
それからのことだった。石井がザンギエフの鍛練を本格的に始めたのは……。
（C・LAN）

ゲーメスト 読者サービス部

キャプテン コマンドー

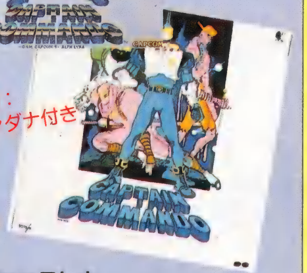
CAPTAIN COMMANDO

G.S.M.CAPCOM5
(2枚組)(01167)●3500円
送料360円

収録ゲーム：「キャプテンコマンドー」「ザ・キングオブドラゴンズ」「チャリオット」「ルースターズ」「ドンプル」「ロックマン4」







初回特典：
特製バンダナ付き

新発売

キャプコマテレカ
(C-14)●1000円　送料サービス

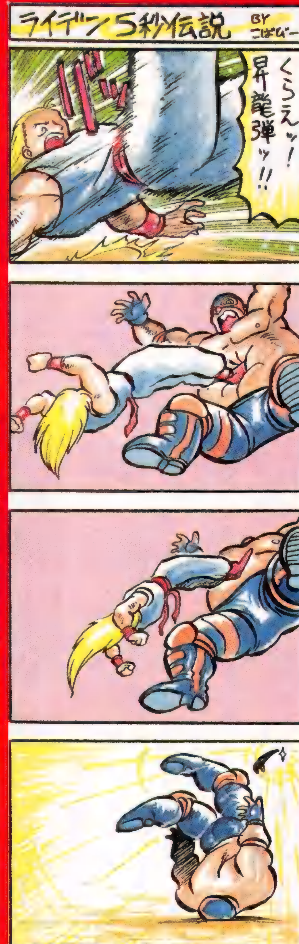
アイデアグッズにたくさんのご応募ありがとー!!



◀新潟県
日輪法水君

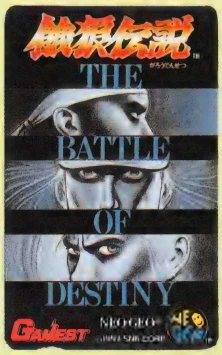
▲東京都　よこやまみゆきさん

4月号の「こんなグッズが欲しいな係」が予想外の反響で、うれしいサービス部です。実際に製品化していくのにはいろいろな問題点があり時間もかかるのですが、気長に見守ってやってくださいネ。来月は多かったアイデアをご紹介します。日輪君には非売品下敷き、よこやまさんには非売品テレカをプレゼントします。



お知らせ／次のみなさん、商品が戻ってきてしまいました。ご連絡ください。●大阪府豊中市・山本真君、東京都杉並区・瀬口誠信君、奈良県天理市・吉田雄司君、山口県下関市・水守功君。☎03-3293-9326 サービス部まで。

餓狼伝説テレカ
(SS-1)●1000円　送料サービス



読者サービス部 カプコン・フェアだ!

今月はビッグなプレゼントがあーる!!カプコン関連グッズを1000円以上お申し込みの方に、もれなくカプコンさん提供の非売品下敷きが付く！該当商品は下記のカプコングッズとカプコンビデオ&CD。締め切りは5月15日の消印有効。なお、通販は郵便振替しか受け付けていませんので、ご注意ください。

＊カプコン・フェア該当商品番号
(SC-1、SN-1、C-1、3、5〜12、14、カプコンゲームのビデオ・CD)



▲両面カラーのリバーシブル下敷きだ！

グラディウス・テレカセット

(K-6)テレカ5枚・
●6000円
送料400円
特製ケース付き
☆おまけにグラディウス・ミニノートが付いてきます。



今月のおススメ!

ファン待望のオリジナルアルバムだ！



BLIND SPOT
S.S.T.BAND
(01173)●2800円
送料250円



全キャラ網羅！
きっと好みのコがいるよ♡

麻雀クエスト
●3800円　ビデオ(V-59)　LD(L-59)

第5回
ゲーメスト大賞
受賞記念



ストII最強テレカセット
(C-13)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円　送料360円



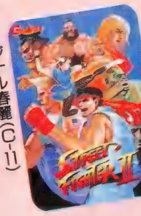
ストII最強下敷きセット
(C-12)下敷き12枚・特製ファイル付き　●3800円　送料600円

下敷き

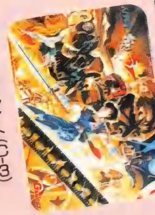
■各250円(ただし★C-11★K-2は280円)　送料1枚175円　2枚以上250円


★出たな!!ツインビー(K-2)
(280円)


★オリジナル春麗(C-11)
(280円)


■ストII(C-6)


■ファイナルファイト(C-3)


■ストライダー飛竜(C-1)


■富士弘のワルキューレ(F-3)
(残部少々)


■パロディウスだ!
燃ゆる帝都編(P-1)


■パロディウスだ!
摩天楼の危機編(P-2)

テレカ

■各1000円
送料サービス

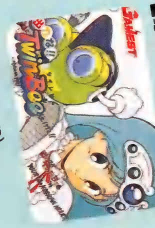

■オリジナルストII(C-10)


■オリジナル春麗(C-9)


■春麗(C-8)


■コットン(S-1)


■ゼクセクス(K-3)


■出たな!!ツインビーA(K-1)


■出たな!!ツインビーB(K-4)

オリジナルグッズ


■ストIIレポートパッド(C-5)
●300円　送料1冊250円
2冊以上360円


■ゲーメストオリジナルトレーナー(W-1)
1着3900円　送料600円　(残部少々)


■オリジナルバッジセット(B-2)
●500円　送料4セットまで250円
5セット以上　360円

新製品


■オリジナルテレカケース(G-4)●1000円
送料　2冊まで　250円
3冊以上　360円


■富士弘のワルキューレレターセット(F-1)
●600円　送料2セットまで250円
3セット以上360円


■ストIIカンペンケース(C-7)●600円　送料1個250円
2個以上360円

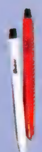

■ゲーメストバインダー(B-1)　●800円
送料1冊360円
2～4冊730円
5冊以上880円


■ストIIステイショナリーセット(SC-1)
(レポートパッド・下敷き・カンペン)
●1100円　送料1セット 360円
2セット以上 500円
☆ステイショナリーセットには、おまけにストIIノートが付いてきます。


■ツインビーセット(K-5)
(下敷き・テレカ2点)
●2200円　送料1セット 250円
2セット以上 500円
☆おまけにツインビーノートが付いてきます。


■ストIIニューアイテムセット(SN-1)
(オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストIIテレカ)
●2200円　送料1セット250円
2セット以上500円
☆おまけにNEW ストIIノートが付いてきます。

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法


Ⓐゲーメストオリジナルシャープペン&ボールペン　☆10点


Ⓑゲーメストタオル
☆40点


Ⓒ㊙サービス部テレカ
☆20点

○ゲーメスト本紙についている別紙の払い込み通知表、または郵便局の通知表でお申し込みください。
＊現金書留または電話注文は取り扱っておりません。
○ご注文からお届けまで2週間以上かかります。商品により1カ月以上かかる場合がありますのでご了承ください。
○返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
○価格は税込みです。
○ビデオはVHSのみです。

送　料

○ビデオ・テレカは送料サービス。
○CD/1枚…250円、2枚(2枚組)～3枚(3枚組)…360円
4枚以上…400円
＊たくさんの商品を買った時には、その中で一番送料の高いものの送料をおくってください。
例)テレホンカード…サービス、下敷き2枚…250円
バインダー2冊…730円
以上を一括ご注文の時、送料は730円です。

ゴールドチケット・サービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、点数分のチケットを同封して封書で「サービス部」までお申し込みください。

郵便振替口座番号　東京5－98420　㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ　☎03-3293-9326 (月～金)

■下敷き

●各206円　送料1枚175円　2枚以上250円


■グラディウス
(12005)


■ダライアス
(12012)


■ファンタジーゾーン
(12011)


■イースII A
(12022)


■イースII B
(12023)


■イースのペンセット
(12032)　●1205円
送料1セット250円
2セット以上360円

発売元／電波新聞社

ナムコレターセット

製造元／ナムコ
発売元／㈱ワールド

各々(びんせん　8枚
封筒　3枚
レターカード3枚)


Ⓐセット (22001)
トイポップA&コズモギャングスA


Ⓑセット (22002)
トイポップB&コズモギャングスB

●各824円　送料1セット250円
2セット以上360円

VIDEO & CD インフォメーション

今月から担当入れ替えでーす。 by SHO太郎侍



月間TOP10 3/1〜3/31集計

	順位	品番	タイトル	ポイント	発売元	価格
ビデオベスト10	1位	V-58	ストリートファイターII 場外乱闘編	113Pts	㋚	6800円
	2位	V-53	ストリートファイターII	63Pts	㋚	5800円
	3位	V-59	マージャンクエスト	47Pts	㋭	3800円
	4位	V-54	ナイトストライカー	31Pts	㋖	7000円
	5位	V-48	グラディウスIII	27Pts	㋖	6500円
	6位	V-61	ゼクセクス	23Pts	㋖	6500円
	6位	V-55	ワルキューレの伝説	23Pts	㋖	4000円
	8位	GV-1	ファイナルファイト	20Pts	―	7800円
	8位	V-7	ストリートファイター	20Pts	㋚	3378円
	8位	V-9	グラディウスII	20Pts	㋚	3378円
CDベスト10	1位	01168	ウルフファング／タンブルポップ	142Pts	㋭	1500円
	2位	01174	ナムコサウンドエクスプレス6	132Pts	㋪	1500円
	3位	01167	CAPTAIN COMMANDO（2枚組）	129Pts	㋭	3500円
	4位	01164	名盤アウトラン	62Pts	㋚	1500円
	5位	01157	メタルブラック	43Pts	㋚	1500円
	6位	01169	沙羅曼蛇〜Again〜	41Pts	㋖	2500円
	7位	01149	ストリートファイターIIイメージアルバム	39Pts	㋚	2500円
	8位	01159	ゼクセクス	36Pts	㋖	2800円
	9位	01165	サイトロンゲームミュージック年鑑1991（2枚組）	27Pts	㋚	3500円
	10位	01166	パーフェクトセレクション ツインビー	23Pts	㋖	3000円

お初にお目にかかりますぅ

こんにちは！ ちゃら子さんの引き継ぎとして、今月からこのコーナーの担当になったSHO太郎侍です。以後よろしくお願いしますね。

ちゃら子さんは「新しい担当は、音楽知識バリバリで…」とおしゃっていましたが、全然そんなことはないですよ。音大にいってるとかゆーわけでもないし。ただ幼稚園からバイオリンをやってて、大学4年になっても作曲にはまっているという、どこにでもいる普通?の音楽小僧です（そんなことやってっから単位が取れなくなるんだよ）。

まあ自己紹介はこんなとこにして、早速、新作情報を見てみることにしましょう。

君はスタブレを見たかい?

さて、なんといってもスターブレードのビデオ＆LDでしょう。

少額投資ではちょっとやそっとでクリアできるゲームではなかったので、4月21日にビデオが発売されるまで悶々とした生活を送ることを余儀なくされたゲーマー諸君も多かったのではないかな?

すでにビデオを見た人にはわかると思うんだけど、この作品は自機と敵との当たり判定がないモードで収録されています。当たり判定がないといっても、それなりに的確なプレイが収録されているので、結構攻略の参考にはなると思います。それについていろいろ言いたい人もいるかと思いますが、今回の作品をコンピューターグラフィックによるビジュアル・アートとして捉えるなら、あの形が正解ではないでしょうか。

私が思うに、あれだけの画質を持ったモノですから、敵の弾に当たって画面がバリバリとフラッシュされた日にゃあ、ビデオに収録して発売する意味が半減してしまうというもんですよ。

なんにせよ、ポリゴナイザーシステムを使った次作が楽しみですね。

スタブレの次にビデオとして発売されるとすればソルバルウでしょうか?スタブレはプレイヤーの移動が自動でしたが、ソルバルウは自分で操縦できるので、そのへんの攻略の差がみられるんでしょうかね。出ないかなぁ。



ビデオ予約特典の特製フィルムポスターは見たかな?かっこいいよね。

■スターブレード
(V-62)㋪●4900円



今月の総評

どもども、今月のㇷ゚屋さんのTOP10です。早速、順位のチェックにいってみましょう。

ビデオ編

今月のビデオは、全体的には低迷ぎみですが、ストII関係が強いですね。マージャンクエストを抑えて1、2位を独占しています。これでストIIダッシュのビデオでも発売されたりすると、さらにストII関係の独占状態に拍車がかかるんでしょうか。

その他は、ナイスト、グラIIIが上位に食い込んで健闘してるもようです。根強い人気です。

ここにきてグラIIIが入ってきてるのも面白いですね。X68K版が出たからでしょうか。



■ストリートファイターII 場外乱闘編



■ストリートファイターII



■マージャンクエスト

CD編

新譜の勢いがすごいです。ウルフファング、ナムコサウンドエクスプレス6、キャプテン・コマンドーが僅差で競り合ってるようですね。

特にナムコサウンドエクスプレス6に収録されているスターブレードはビデオも発売されたので、来月はどんな動きをみせるか楽しみです。

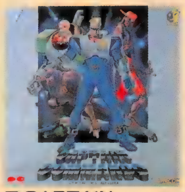
先月1位のゼクセクスが8位に落ちてしまいましたが、今後の巻き返しが期待されますね。



■ウルフファング／タンブルポップ



■ナムコサウンドエクスプレス6


■CAPTAIN COMMANDO

㋐＝アルファ㋚＝サイトロン㋖＝キング㋪＝ビクター㋭＝ポリスター㋺＝アポロン

好評発売中



■メタルブラック
(01157)㋚●1500円



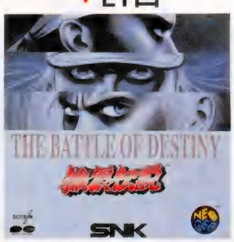
■名盤アウトラン
(01164)㋚●1500円



■P.S.ドラキュラニュークラシック
(01172)㋖●3000円

5月の新作

▼21日



■餓狼伝説／ラストリゾート
(01176)㋚●1500円

▼21日



■NOUVELLE VAGUE
／ズンタタ（2枚組）(01175)㋚●3200円

☆CD情報は98・99頁も見てね。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※東京 ※5 — 98420
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※株式会社 新声社 読者サービス部
料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔 — — 〕
備考	
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※東京 ※5 — 98420
加入者名	※株式会社 新声社 読者サービス部
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

ゲ屋 瓦版(かわらばん)

第16号
編集人:古葉八一
ゲ屋瓦版
1992年(平成4年)
5月1日㊎



ダッシュ大会イヨイヨだあ!!

○好評!出たビーノート

コナミ製品をお買い上げの方にプレゼントする「出たなツインビーノート」。白亜紀より語り伝えられてきたこのノートが最近「ついに絶滅か?」とささやかれておりまするっス。まだもらってないあなた!さあ〜どーする?



これが出たビーノートだ!!

さて、次のオリジナルグッズはグラディウスミニノートに決定!テレカを買うとついてくるのだ。

○なつゲー大会大いに盛り上がる

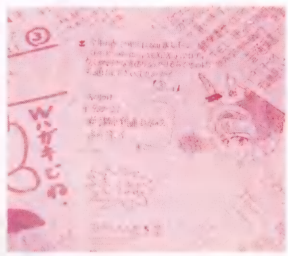
3月7、8日の2日間に行われたスラップファイトとファンタジーゾーンゲーム大会。いや、皆さんオジョーズでしてスラップの裏ワザは知ってるわ、ファンタジーのラス面まで軽く行っちゃうわで、かなり高レベルなバトルが繰りひろげられたっス。

一方、古葉ビーがファンタジーの3面ボスと同士撃ちをしたという春の一幕も見られました(自爆)。


君はこれ知ってる?

○ご商談大盛況

そして闇の商人がこぞって集まる年1回の祭典、ご商談コーナー!ゲ屋版ではコズモギャングズのTシャツやら秘蔵のテレカやらポスターやらの高レベルな取り引きがひそやかに行われたっス。ウーム、あやしすぎるぅ〜!


見よ!!ハガキの山。

なお、この間の商談は不定期に行われているとかいないとか…

こばちゃまの今月のオススメ

いよう俺だよ古葉美一だよ。…あっしまった俺の出番じゃなかった。こりゃ失礼ィー。んどもおほほほ――。こばちゃまざますわよ。みなさんいかがお過ごし?最近は暖…さていきなり本題に入るざます。

今月のオススメは「ウルフファング&タンブルポップ」のCDざます。ウルフファングが死ぬざます。かっこよくて死ぬざます。音成合成が死ぬざます。とにかく買うざます。1500円ざますざますざますざますざます。



5月のイベント大公開!!

(イベントはすべて2時から)

4月30日(木)〜5月10日(日) カプコンフェア

先月でお伝えしたように、ストリートファイターグランドマスターが遂に決定されるのだ。1日16人×3日で行い、ポイント制で上位5人が決勝戦に進む。3日〜5日が予選で10日が決勝戦だ!真の勝利者は誰だ?

12日(火)〜22日(金) ストIIダッシュ10人抜き大会

全12キャラ、どれを使っても結構。10人抜いたら特別グッズをプレゼントだ。また、この10人抜きを達成した勇者にはある権利(次号にて発表)が与えられる…。

23日(土)〜31日(日) SNKフェア

23日か24日には世界初の餓狼伝説ゲーム大会と㊙サイン会が予定されてます。

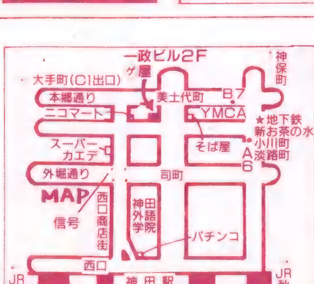
6月7日(日) ダッシュ10人抜き決勝戦!

10人抜き達成者同士による対戦。優勝者には信じがたいプレゼントがあるぞ!

5月の基板メニュー

全日ストリートファイターII ダッシュ





☎03-3293-9325
★通販のお問い合わせは☎03-3293-9326
読者サービス部へ

営業時間
12:00〜19:00
月曜定休

〒101 東京都千代田区内神田1-15-2
一政ビル2F

天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA



ゲームミュージックフェスティバル92'チケット販売5月30日開始!!ゲ屋でも売ってるぞ。

基板メニューとはゲ屋でプレイできる(1回100円)ゲームのメニューです。基板を売っているのではありません。

ぜんじの

GAME CATCH UP



強くなければ生きていけない 情け無用の無法地帯

闘いの挽歌

史上まれに見る激ムズゲーム

今回はお待ちかね?のカプコンのアクションゲーム、「闘いの挽歌」をとり上げたいと思います。

闘いの挽歌は、まさに古き良き時代のカプコンの特長が出た作品といえるでしょう。グラフィックが渋く、硬派で味がある。そしてこだわりのあるちょっと変わった操作方法と激ムズの難度。このころのカプコンのゲームが一番好きな人も多くいるはずです。

闘いの挽歌はこれらの特長があまりにきわだち過ぎているため、それほど一般ウケしませんでした。しかしそれだけに熱烈なファンも多く、伝説になっているゲームでもあります(ほめすぎか?)。

闘いの挽歌を初めて見たのは、初めてゲームのショーなるものを見に行ったときのことでした。そのとき、黄金の城、スクランブルフォーメーションなどといっしょに、あの魔界村のグラフィックを思い起こさせるようなゲームが出展されていました。それが闘いの挽歌でした。

このゲームは剣ボタン、楯ボタンにレバージャンプのゲームです。楯を使いこなさなければいけないのですが、始めたばかりでうまくいくはずはない。さんざん死にまくり、何とどうしても2面クリアできませんでした。

覚えているかぎりでは、このショーバージョンは発売されたものより数段難しいものでした。ナイフ使いがランダムにマジックボールを投げてくる、アルマジロンのアタックをくらうと4ゲージ減ってしまうなど、とんでもない難度です。先に進めないのもあたりまえというものでした。

ショーでさんざんな目に遭ったのですが、地元のゲームセンターに入ったその日から、ひたすらやりこみ始めました。

人のパターンを見たわけでなく、一からのスタートです。さすがに金がかかり、コンティニューブリバリでも一周するのに1日まるまるかかってしまいました。

闘いの挽歌をプレイしていた某ゲームセンターは、比較的夜すいていて人がほとんどいません。その台を占領できたのはいいのですがお金がなくなり、近くにいっしょにいた友人から金を借りてやっていました。

そして2日目、再びこのゲームに挑戦。1日目で敵のアルゴリズムはだいぶ覚えていました。まだ1コインではとてもムリなパターンができていない状態でしたが、とりあえずコンティニューで1周クリア。2周目も意外に楽に進みました。

5面のクモの出てくる速さにびっくりしたものの、なんとか突破。2周目も継続ならいけるかなと思ったところに立ちはだかったのが、あの「2周目の剣王」です。

2周目の剣王の、筆舌に尽くしがたい強さに圧倒されて、お金はみるみるうちに消費されていきました。しかし、跳び込んだときにこちらの攻撃が先に2回入ることがあり、これを繰り返せば運がよければ勝てるかもしれないと思いました。

そして200連敗の後、運よく剣王を倒すことができたのです。ちなみに5人設定で継続していました。

今思えば、入荷2日目にして継続してでも2周クリアできたのは奇跡だと思います。やればやるほど、この剣王の強さは体にしみ込んでいきました。

"最強の敵・剣王"

剣王を倒して少したってからゲーメストの記事を書くようになりましたが、そこでも2周目の剣王に対する質問がたくさん来ました。すさまじい強さに、未だにこいつだけがクリアできずやめていった人が多いと思います。編集部のC―LANもその1人だったんですね。

この剣王の強さとは何か。それは、圧倒的な剣の振り方の速さです。とても倒せるように作られたとは思えません。3発くらうと終わってしまいますが、下手をすると一瞬のうちに3発くらって死んでしまいます。

しかも、単に難しいだけでなく、そのカリスマ性は見逃せないでしょう。剣王は、カのみが支配する近未来の闘いの挽歌の世界で、圧倒的な強さを誇示しています。剣王の名にふさわしく、使う武器はたった一本の剣。しかも、さやから剣を抜いて、さやを投げ捨てる剣王。しかし闘い終わると、必ず地に立っているのは剣王。その手には、どこからかさやが復活しています。

後に取材で写真撮影の機会がありました。撮影のために画面をストップさせるスイッチがついています。私は、この長年の疑問、「さやがどこから出てくるか」について、ストップをカチカチやりながらじっくり観察しました。

結局、剣王は空中から突然剣のさやを出現させているだけだったのです。でもこの風格すら感じさせる振るまいは、剣王の名にふさわしい行動と言えるでしょう。同じくらい風格ある強い敵は、カプコンでは3周目以降の旧バージョン魔界村のレッドアリーマーくらいでしょう。

さて、最終的に作られた対剣王の究極パターンは、一撃当てて、次に楯でかわすというものです。一発当てて確実に逃げるというのは、闘いの挽歌というゲーム全体に共通するパターンです。ゴリ押しがまったく通用しないゲームなのです。

私のパターンは、楯を構えて跳び込み、着地寸前に一発当てて、異常に速い反撃をすぐ楯でかわすのです。剣ボタンと楯ボタンのタイミングが一瞬でもずれるとだめです。

ゴリ押しではまったく進めず、楯を使いこなさないものには死あるのみ。ゲーム内容も硬派です。重々しい雰囲気・徹底硬派な世界・ゲーム内容。闘いの挽歌こそ男のゲームと言えるでしょう。



ゲーム上達講座
春期講習コース

大型特殊筐体
エアバトルコース

3Dものの大型をエアバトルものとしてまとめてみた。ジャンルも多いので、まず操作を覚えることが重要だぞ！

春期講習 教科一覧

大型特殊筐体科 基礎コース
☆エアバトルコース
ドライブコース

操作系を理解せよ

エアバトルものが100種類あったら操作方法の種類も100種類あると考えていい。まあ続編というものもあるが、大型ものは、壊れやすいということもあるので、そういうものは珍しいほうである。

戦闘機ものでいっても、セガのアフターバーナー、ギャラクシーフォース、G・LOC、ストライクファイター、ナムコでは、サンダーセプター、スターブレードと、どれもこれもクセのある操作系ばかりだ。

ヘリコプターものではもっときている。

セガのサンダーブレード、ナムコのメタルホーク、タイトーのエアインフェルノ、タツミのロックオン、アパッチ3など、ヘリの特徴をいろいろな点から表現しているものが多い。

実世界では、戦闘機もヘリも、とてつもなくお金のかかる免許だし、何千時間コックピットに乗ったなんて世界だよね。

そんな乗り物に100円で乗れてしまうのだから、安易にプレイするわけにはいかない（考えすぎだよっていわれるかもしれないが、上手になるには、それなりの覚悟が必要だからね）。

とりあえずプレイ

操作系をひとまず理解したら、プレイしてみる。

ゲームの難度にもよるが、何回かやってみるのがいい。

ここですることは、自機の性格を知ること。自機の運動性能を知るということだ。

インストラクションカードには、レバーをまわすと急旋回するなんて書いてあっても、どのぐらいの速さでレバーをまわすと旋回するのかわからない。そういう疑問を最初の数回のプレイで把握するのだ。

私の場合、人のプレイを見て頭にたたき込むことが多い。

さあ攻略開始！

筐体、ゲームシステムが理解できたら、攻略の開始だ。

まず何から始めるかだが、ゲームの難度にもよるが、とにかくクリアしてみること。

当然、最初コンティニューしてでだ。

このとき、ただ死に抜けではお金の損になる。なんとか敵の攻撃をよけることに専念するのだ。よけることで、敵の攻撃グセがわかってくる。

例えば、誘導ミサイルが強いとか、スピードが速いとミサイルがよけやすいとかね。

マジになってコンティニューをバリバリやるのがポイントだね。

最初は2000円でクリアできたとしよう。この2000円が、マジにやったのと、キャーキャーいってやったのとでは、全然違うことを実感してほしい。決して無駄なお金でなかったことをね。

やり込み開始！

さて、上級プレイヤーと、一般プレイヤーの違いがでてくるのがここからだ。

一般プレイヤーは、やっても1日1000円使うぐらい。

上級プレイヤーは、1日に1万円以上使うこともある。

まあこの理由として、ほかの上級プレイヤーとの競争があるからだが、これが3日も続けば、1コインクリアはもちろん、稼ぎも始まっている。

ここまでやれとはいわないが、やはり短期的に集中してやるというのがいい。

そうだなあ、1日に2000円から3000円で、1週間でクリアを狙ってみるのがいいかな。

1週間で2万円ぐらいだ。

これぐらいあれば、だいたいのものはクリアできるはずである（逆にいえば、これだけやったのだからクリアできるはず）。

あとは、その中身の問題だね。

攻略の内容は…

重要なのがこれだ。

やり込むことで、身体もゲームに慣れ、展開もわかってくる。

さて次は、細かいところを完璧にしていくことだ。

大型ものの攻略を読んでもらえばわかると思うが、とにかく覚えるということ。

エアバトルものは、敵が多いということもあるが、ただよけて進むのでは危険がありすぎなので、出現場所と数を覚え、出現と同時に倒すようにすることが重要。

早く倒せれば敵の攻撃もないわけだし、それだけ安全に先にすすめるということだ。

上級プレイヤーのプレイがきれいと言われるのも、このあたりからきていると思う。

私の場合はこうだ！

私が攻略する手順は次の通りである。

1、操作を理解（人に聞いたり、自分でやってみて）

2、クリアをする（面数と、展開の把握、やってて楽しい）

3、やり込む（敵の出現などを確実に覚えていく）

4、完成！（頭の中でシミュレーションができあがる）

とまあこんな感じ。

エアバトルものは、体力も必要なことも知っておこう。

重いスティックをふりまわしたりするしね。

人のプレイも参考に

上手な人のプレイを見るのは、上達する上でお金を節約できる上に、先が見られる。

自分1人でガンガンやるのもいいが、少し電車賃を使って、上手な人がいるところにいくのもいいだろう。

私は千葉の内陸部に住んでいるのだが、わざわざ東京（当時は巣鴨）によく見に行ったものです。

私たちにまかせなさい！



今日はすべて言います!!

♥女の子ゲーマー座談会♥

「はっきりいって、私たちはマニアです!!」

突然決定したこの企画に、どんな女の子がきてくれるのか、はっきりいって不安だった。しかし、編集部に現れたのは、目もくらむように美しく、明るい女の子たちであった。彼女たちの物おじせず堂々とした話しぶりに、私の普段のジャーナリスティックな冷静さは消し飛んでしまい、「人間やっぱりマニアだよ」などとつぶやくようになってしまった始末である。



♥神宮智咲

●UFOキャッチャー大会で優勝してからというもの、すっかり「キャッチャー名人」と呼ばれていたが、実は熱狂的なコナミファン。最ものめり込んだゲームは意表をついてチェイスHQ。最近はゼクセクス。いまだにパロディウスだ！もやり続けている。



♥遠藤ちゃら子

●クリアしたゲームは数え切れず、みずから「バリバリゲーマーです」と公言してはばからない。最ものめり込んだゲームはニンジャウォリアーズ。最近スターブレードをクリアして、天地を喰らうの5面で苦しんでいるという。

—まず初めに、みんな週に何回ぐらいゲーセンにいくんですか。

遠藤…毎日！

金沢…毎日（笑）。

大平…私も毎日いくかなあ。

神宮…え〜、私あんまりいかない。週に2〜3回くらい。

遠藤…それぐらいのほうが健康的だよ（笑）。

—みんな誰といくんですか。

全員…1人です（笑）。

大平…勇気いりますよ（笑）。

遠藤…も〜、ナンパされるわ、足さわられるわで（笑）。

—ゲゲッ、マジですか。

遠藤…そうだよ〜。でも、困難にめげずにいくわけですよ（笑）。

—友達とはいかないんですか。

全員…いくいく!!

金沢…私はゲーセンにいけば友達がいるから。

神宮…へ〜、私は部活の連中にテトリスを教えて洗脳したぞ〜（笑）。

—なるほど、積極的に啓蒙しているわけですね（笑）。

「私はオタクだぁ〜い」神宮

—唐突に今日のテーマである「マニア」という話に…

遠藤…私は真のマニアです！

金沢…私はマニアというには技術がともなってないなあ（笑）。でもマニアですね。

大平…私は自分では思いたくないけど、この前、人がやってる後ろで並んでたら、「マニアですか？」って店員さんにきかれちゃった（笑）。そう見えるのかなあ〜、私。

遠藤…ハハハ、見えるよ（笑）。

神宮…私は、何ていうか、自分をマニアって呼ぶよりは、オタクっていったほうがいい。なにか、「マニア」っていうのは「オタクじゃないんだ」ってすがりついてるようなイメージがあって…。それよりは「オタクだぁ〜い」とかいってるほうがスッキリして…。

—う〜ん、そういう風に大声でいってると見ているほうもスカッとしますね（笑）。ところでクリアしたゲームの数はどれぐらいですか。

遠藤…数えたことないなあ〜。

全員…すご〜い!!

金沢…私は7つぐらいかな。ドンキーコング、フラッシュポイント……。

大平…私は2〜3個ぐらいしかないなあ。スプラッターハウスにナイストに、あとは…。

神宮…え〜、なんでみんなそんなにクリアできるの！私のベストはチェイスHQの最終面。「ああ、逃げないで〜」って（笑）。

「並んでても飛ばされるし」遠藤

遠藤…まあ、マニアといっても、良いマニアと悪いマニアがあってですね（笑）、私は前者ですけど（笑）。

—良いマニアというのは？

金沢…やっぱりマナーがいいってことじゃないですか？コンティニューはそこそことか。

大平…そうですよ。マナーですね。女の子のゲーマーは大変なんですから、ね〜。

遠藤…そうそう、並んでても飛ばされるし、下手するとギャラリーだと思われてる（笑）。

—悲しすぎますね。では、悪いマニアというのは…。

金沢…お店の雰囲気を壊す人かな〜。グループで台を占領してる人たちとか。

遠藤…ストⅡの対戦台なんて

すごいもんね。あの中をかき分けて入っていくのは勇気いるよ〜。

大平…え、対戦台に入ってくの？信じらんない。

遠藤…やりますよ、私は（笑）。

「女だけのサークルをつくろう」金沢

ーやっぱり女の子ゲーマーの絶対数が少ないのが問題なんですか。

神宮…そうそう。問題はそこでしょ（笑）。

大平…でも最近は女の子増えてるんじゃない？

金沢…増えてるけどさ〜、彼氏と一緒にデートの一環としてやってる分には別に増えても意味ないっていうか。

全員…（笑）。

金沢…それはそれでいいけどね（笑）。だから女の子だけのサークルつくってさあ〜。

遠藤…そうなのよ。前も一回つくりかけたのにね〜。

神宮…何それ〜（笑）。

遠藤…私は女の子とストⅡのねちっこい対戦をやりたいのよ。後々まで尾を引くようなやつ（笑）。

大平…何で〜（笑）。

遠藤…ええ〜、いいじゃない。女は陰険なんだから〜怖いよ〜（笑）。

ーええ〜、話を少し戻すと、彼氏と2人でやってるくらいならゲーマーの数に変化はない、というのは……。

大平…UFOキャッチャーとか、動物関係とかを彼氏におごってもらってやってる、という感じだから進歩がないんですよ。

神宮…そこから先にはなかなかいかないよ。

大平…私は初めてゲームを解いた日に感動して、開眼しちゃったから（笑）。

遠藤…私も、あの日のことは忘れないわ（笑）。

ーみんな、初めてクリアしたゲームは何ですか。

大平…スプラッターハウス!!

遠藤…ドルアーガかなあ。

金沢…私はドンキーコング（笑）。

神宮…え〜、私クリアしたことない。アーケードはクリアできるっていう感覚が全然ないから（笑）。

■座談会出席者■

●遠藤ちゃら子

●神宮智咲

●大平兼代

●金沢夢子

司会・構成：馬田鹿夫



♥大平兼代 おおひらかずよ

●遠藤ちゃら子のゲーム仲間であり、親友である。ルックスに似合わず（？）シューティングが好きで、最近のめり込んでいるのはゼクセクス。そして、一番燃えたゲームは、なんと、ナイトストライカー。筐体の購入を真剣に考えているという話である。

みんな、もっともっとゲームやろうじゃあーりませんか



ーは〜、なるほど。で、開眼してからは一気にのめりこむわけですね。

大平…まあ、人それぞれですけど（笑）。

「美しくプレイしたい」大平

遠藤…でも、男の子のマニアとはやっぱり違った感じですね。

金沢…そう。私もクリアを前提にスコアを伸ばしたいとは思うけど、全一をとりたいとか、そういうのは…。

遠藤…え、私はカプコンワールド2で全一ねらうよ!!

ーマジですか？

遠藤…うん、私は口先だけじゃないよ（笑）。

神宮…でも女の子で稼いでる人ってほとんどいないよ〜。

金沢…ねえ。どうしてかなあ。みんなせっかちなのかなあ。

遠藤…「せっかち」っていうのは大切ですよ。ゲーマーの条件ですよ（笑）。

大平…私は美しくプレイしたい!!美しいのがいいわ（笑）。

ーそれは、具体的には…。

大平…何ていうか、残機をつぶすとか、そういうセコイ稼ぎはしたくないの（笑）。

ーハハハ、ダブルKOとか。

遠藤…ダブルKOは美しいよ〜!!

大平…私もあれは美しいと思う（笑）。

ー話を少し変えますが、みんな家でもゲームをやりますか。

金沢…私は家庭用は全然やりませんねえ。ファミコンは持ってるけど。

遠藤…私はやるな〜。基板は買うし、スーファミももちろん。超魔界村なんか最高ですよー

大平…私はハードは何も持ってないけど借りてきてやってるなあ。

神宮…うちは弟がすごくて、あらゆるハードを買ってるから、当然やります（笑）。

ーでも、ゲーセンのほうがいいんですか？

全員…いいです（笑）。

「上級者はゲーセンを使い分ける」遠藤

ーゲーセンのどこにそんな魅力があるんですか。

遠藤…ポイントはゲーセンを使い分けることですよ。

大平…ああ〜、それはあるかもしれない（笑）。

神宮…ええ〜、何？どういうこと？

遠藤…この店では友達と話す、あの店では水子をする、誰も知り合いのいない店では真剣にプレイする（笑）、みたいに使い分けるんです。

ーへえ〜、なるほど。

大平…自然とそういう風になっちゃうのよね〜。

金沢…え〜、でも遠藤さんでも水子とかするんですか？

遠藤…やりますよ（笑）。あんまりお金つかわないし。

大平…だからマニアが嫌われるのよ（笑）。お金はつかわないし、うまいし（笑）。

神宮…いえてる（笑）。

「私は女王様にはなりません」神宮

金沢…ゲームうまいと顔を覚えられちゃうでしょ、店員さんとかにも。

遠藤…うまくなくても「女の子」ってだけで覚えられるよ。

神宮…ホントホント。私も竜子をやりにいってたとき店員さんに話しかけられちゃった。

大平…何？竜子って？

神宮…スケバン雀士竜子（笑）。あっ、そういえば私、竜子はクリアしたなあ（笑）。

遠藤…そりゃあ覚えられるよ。

神宮…私、雀士だし（笑）。

金沢…でも、女王様になるより全然いいよ。

ー何ですか、それは。

遠藤…とりまきですよ。女の子を男の子が囲むんですよ。

金沢…もう、すごいからね〜。

遠藤…民族大移動だよ〜（笑）。



♥金沢夢子

●懸賞論文などでおなじみ。一番のめり込んだゲームはテトリスで、最近やっているのもテトリス（ローラインカンストが目的）。地元のゲーセン（武蔵境テクモランド）がなくなって、途方にくれている。ストⅡダッシュは超燃えする予定だそうである。

ご意見お待ちしてまーす。

まるで初めてゲーメストを見たかのように最新号に見入る３人。



オプションがぞろぞろと(笑)。
神宮…異常だよ〜。私あれだけはイヤ!!
ーそういう壮絶な世界があったんですか(笑)。
遠藤…そうですよ。話が合う女の子がいると、気が合ってる、と勘ちがいしちゃうのかなあ。
神宮…良くいえば「純粋」なんですね。
金沢…ちょっと無理があるな〜(笑)。
遠藤…男女比が半々になればなくなるのにねえ。
神宮…でも、普通の子もいるよ。ちゃんと(笑)。

「10年後は子供連れてゲーセンにいきます」遠藤

ーみんな今後もずっとゲームは続けますか。
金沢…私はやってるだろうな。
遠藤…ゲームをやめた自分なんて想像できない!
大平…でも、30歳になってもゲームセンター入れるかなあ?
遠藤…入れるよ!子供連れていくなんていいじゃない(笑)。それは理想だな。子供が生まれたら、小さいうちから反射神経と動態視力を英才教育しちゃってさあ(笑)。
神宮…で、名前は「嵐(あらし)」(笑)。
遠藤…いや、やっぱり「ケン」だよ(笑)。
ーじゃあ、最後にみんなにひとことずつ今年の抱負を語っていただきましょう。
遠藤…私はですね〜、月イチクリアを目標にしてたんですけど、もっとがんばって今年は30個クリアしようと思います。あとはピンクハウスの服を買いまくってそれを着てスターブレードやります(笑)。
神宮…私は抱負っていうんじゃないんですけど、山形の大学に入ったんで、「山形の人よろしく!!」(笑)。あとですね、メーカーの人にひとこと。絶対クリアできるゲームをつくってほしいなー(全員うなずく)。キャメルトライみたいなゲームね。3分ぐらいあれば十分だから、エンディングまで見られれば私は満足です。
金沢…私はですね、今年は受験なんであんまりゲームできないかもしれないんですけど、やっぱり知れば知るほど面白く奥深い世界だと思うんで…まあ、がんばります(笑)。
大平…え〜、私は何いえばいいのかなあ。う〜ん、「いいゲームをつくってください」って感じかな。うん。あっ、自分の抱負か(笑)。会社帰りにとりあえず毎日やります。

●無事終了した座談会は、ここでは紹介できないような個人的な生々しい話(?)も出て、予想以上に盛り上がったのだった。さて、読者のみなさんはどのように思われただろうか。ご意見をお待ちしてます。

ストⅡダッシュ大好評発売中! 新品注文殺到!(238,000円ヨリ値引き有り)

ナムコROM
球界道中記……10,000円
マーベルランド……13,000円
バーニングフォース……10,000円
ダートフォックス(Pナシ)……18,000円
ギャラガ88……10,000円
ローリングサンダーII……10,000円
ドラゴンスピリット……15,000円
妖怪道中記……8,000円
倉庫番DX……8,000円
タンクフォース……25,000円

その他ROM
メタルブラック……25,000円
クイズHQ……5,000円
栄光の甲子園……5,000円
ゆうゆのクイズでGO!GO!……5,000円
ルナーク……10,000円
ガンフロンテイア……15,000円
忍者KIDS……10,000円

アイレムPCB
エアデュエル……30,000円
R-TYPE……13,000円
R-TYPEII……25,000円
ジッピーレース……4,000円
ガンフォース……58,000円
迷宮島……6,000円
イメージファイト……20,000円
Xマルチプライ……20,000円
最後の忍道……25,000円
クロスブレイズ……50,000円
ギャロップ……35,000円
ボンバーマン……70,000円

SNK PCB
怒号層圏……8,000円
航空騎兵物語……10,000円
ネオジオハードキット(新)……118,000円
業務用ネオジオ各種……5,000円ヨリ

カプコンPCB
SF-IIダッシュ(新)……238,000円
ファイナルファイト……70,000円
USネイビー……80,000円
戦場の狼II……80,000円
1941……80,000円
マジックソード……100,000円
ストリートファイターII……135,000円
キングオブドラゴン……100,000円
ワンダー3……100,000円
トップシークレット……10,000円
バルガス……5,000円
1943……10,000円
アレスの翼……10,000円
サイドアームズ……11,000円
戦場の狼……8,000円
虎への道……15,000円
ラッシュ&クラッシュ……10,000円
[illegible]……8,000円
キャプテンコマンドー……145,000円
ナイツオブザラウンド(新)……120,000円

コナミPCB
ゼクセクス……45,000円
パンクショット……13,000円
グラディウスIII……35,000円
シティボンバー……10,000円
トライゴン……45,000円
出たな!!ツインビー……38,000円
パロディウスだ!……38,000円
サプライズアタック……13,000円
サラマンダ……28,000円

セガPCB
テトリス……23,000円
獣王記……18,000円
MVP……13,000円
フラッシュポイント……8,000円
コットン……35,000円
エイリアンストーム……30,000円
クラッチヒッター……60,000円
アフターバーナーII(一式)……90,000円
DDクルー……45,000円

タイトーPCB
ダライアスII(一式)……50,000円
トップランディング(一式)……50,000円
バブルボブル……23,000円
エンフォース(C.BOXでOK)……40,000円
バトルシャーク(C.BOXでOK)……40,000円
究極タイガー……15,000円
Dr.トッペル探検隊……8,000円
飛翔鮫……13,000円
ワードナの森……8,000円
ハレーズコメット……18,000円
火激……5,000円
大旋風……18,000円
あしたのジョー……8,000円
カダッシュ……18,000円
FIIマザー……45,000円

テクノスジャパンPCB
ビーチバレー……8,000円
WWFスーパースターズ……35,000円
コンバットライブス……13,000円
ダブルドラゴン……18,000円
〃　II……18,000円
〃　III……18,000円
熱血硬派くにお君……8,000円
WWFレッスルフェスト……65,000円

テクモPCB
雷牙……25,000円
アルゴスの戦士……18,000円
スターフォース……15,000円
ワールドカップ'90……30,000円
スーパーピンボールAC……25,000円
ジェミニウィング……18,000円
ソロモンの鍵……10,000円

データイーストPCB
ダークシール……28,000円
デスブレード……50,000円
サーカスチャーリー……6,000円
クルードバスター……25,000円
ヘビーバレル……15,000円

ナムコPCB
システムI……20,000円
システムII……70,000円
ギャラガ……5,000円
ギャプラス……13,000円
ポールポジションII……55,000円
ランパート……15,000円
クラックス……6,000円

その他PCB
[illegible]……30,000円
エアバスター……25,000円
[illegible]……13,000円
SDガンダム……40,000円
セルフィーナ……18,000円
ウルトラマン……18,000円
DJボーイ……16,000円
闘神ブレイザー……70,000円
ボンビングワールド……13,000円
ハチャメチャファイター……40,000円
TX-1(一式)……50,000円
[illegible]……60,000円
スーパーフォーミュラー……30,000円

麻雀PCB
スーパーリアルPII……9,000円
禁じられた遊び……4,000円
七次元の妖精達……8,000円
とってもE雀……13,000円
熱血麻雀宣言……13,000円
レモンエンジェル……13,000円
浦島麻雀……13,000円
ポーカーレディ……28,000円
※その他、新品PCB1万円引きます。

ストリートファイターII下取りします。
国内用　105,000円
海外用　50,000円

3,000円均一
ズームイン・革命・お嬢さん・スキャンダル麻雀・ギャルの開花・列伝・家元・美女子学園・六本木

5,000円均一
ミスコンテスト・キャンパスハンティング・Gメン・禁じられた遊び・早くヤってよ・花とおじさん・[illegible]・バナナドリーム(BET)・カメラ小僧(BET)

7,000円均一
クラブ90・ぱにっくスタジアム・トリプルウォーズ・アイドル・掟

9,000円均一
タロット麻雀・[illegible]色麻雀・華折鶴・ファンクラブ・ねるとん牌鯨団

その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

○純正システムII用コネクタ48ピン……1,500円
○18インチモニター、または筐体と消磁器セットの場合は、若干割引き有り。
○KIC'S-91、COMBO-AV取扱いしております。

T-13, City18筐体, エアロテーブルT-26の利点

※トップメーカー「SEGA」の純正品で極美です。
※材質はすべてスチール製、シルバーメタリック仕上げ。
※モニターはフレームごと簡単に、縦↔横変更できます。
※高解像モニター(新品・18インチ)も組み込めます。
※さまざまなパーツやパネルもすべて揃えておりますので当社ならご安心ください。
※もちろん親切、丁寧マニュアル付き。初心者からでもOK。
※全国どこでもお届けできます。
※お買い上げのかたにもれなく特別プレゼント中!
※City18筐体は左上写真、T-13筐体は右上写真

☆T-13：W・870　D・650　H・600　約60kg
新品モニターを組み込んだ場合　90,000円
中古モニターのままでの場合　50,000円
☆City18：W・580　D・720　H・1000　約60kg
新品モニターを組み込んだ場合　120,000円
中古モニターのままでの場合　80,000円



※写真はストII仕様

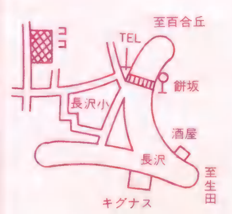
☆T-26：W・900　D・900　H・640　約90kg　¥130,000
大迫力の26インチ高解像モニター標準装備。早くも大好評です。大画面を待っていたあなた!ついに登場!!ホワイト/ブルーのツートンカラー。もちろんSEGAの純正品。ストII仕様は¥145,000

どんなコントロールBOXでも使用できます。(18インチ)
(ただしケーブル別売 3,000円です)
※業務用新品高解像モニターのみ　50,000円


(ゲーセンと同じモニター もちろん縦置きOK)

○当社に展示品がございますのでぜひご来社してTOUCH&PLAY!!
●連射PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円
●消磁器(モニターの磁気とり用)…10,000円

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー
〒215　神奈川県川崎市麻生区東百合丘2−20−11
TEL044(954)9459　FAX044(966)8287



小田急線百合丘駅下車、聖マリアンナ医大行バス乗りかえ餅坂バス停歩3分


餓狼伝説
新たなる闘い
TM
餓えた狼たちよ
何のために闘うのか……
格闘コミック界をリードする
LEO ADVER先生が贈る
'92年最大の話題作!
---AND---
UNAVOIDABLY
FATAL!
NEO·GEO
LEO ADVER
レオ アドバ
☆コミック新連載!
●一挙16ページ!!
次号からスタート!!
©エス・エヌ・ケイ

大募集!!

ゲーメストはやるぞ!! なにがって？ 新雑誌をつくるのだ。新雑誌誕生に向けて、いま全力投球！ ぜひあなたの力を貸してほしいのだ。いっしょにつくろう!!

どんな雑誌をめざしているか!?

ゲームを題材としたゲームコミック、つまり、ゲムコミと読者のみなさんの作品広場（ページをうんととるぞ）…などなど、ゲームもコミックも好きな人全員集合！の雑誌です。

●募集するもの● 26ページのハガキも利用してね！

- ●漫画（４コマもの、２Ｐストーリーもの）
- ●イラスト（カラーまたは１色）
- ●パロディ（どっきりさせて笑わせて！）
- ●これが大不満(題材はなんでも…。ストレス解消だ)
- ●珠玉(死語)の名(迷)作（コント、短編小説、詩、作詞…新境地を開拓して！）
- ●題材はゲームはもちろん何だっていいのだ。
- ●４コマ漫画、イラストなどはハガキでもいいけど、大作はＡ４判のケント紙にスミまたは彩色して送ってネ。

■あて先は、月刊ゲーメスト編集部「新雑誌いっしょにつくろうよ！」係まで。採用の方全員に新雑誌創刊記念テレカプレゼント！

発表 第4回ゲーム懸賞論文

テーマ：僕たちの遊び場があぶない!?

第3席 バラ色の眼鏡

松永直行 東京都

序章

東京の、とあるビルの薄暗い会議室の中、チャイナ服の娘、それぞれ白と赤の薄汚い柔道着を着た二人組、仮面をつけた細身の男、そして座禅を組んで宙に浮く半裸の男の怪しい五人がテーブルを囲んでいる。仮面の男が重々しく口を開く。

バルログ（以下**バ**）…ここに集まってもらった意味は分かっていることと思うが…。

隆…「マニア追い出しなどに見られる現在のゲーセンの問題についての討論」だろう。

拳…何で俺たちがそんなことしなきゃなんねーんだよ。筆者が自分でやればいいことだろう。

ダルシム（以下**ダ**）筆者は浪人で、そろそろ真面目にやらねばヤバイ、というのが理由らしいが。

拳…ケッ、今さらムダなんじゃねーの。

春麗（以下**春**）…まあまあ、そろそろ本題に入りましょ。

本題

バ…今、特に都心部のゲーセンでいわゆる一般客を呼び込もうとする動きが活性化している。それと同時にマニアの排除という問題も起こり、物議を醸している。ここでそのことについて考えてみたい。

隆…だいたいどうしてマニアを追い出してまで一般客を呼び込む必要があるんだ？

拳…（冷淡に）要するに、マニアよりも一般客からのほうが金をまきあげやすい、とそーゆーこったろうが。

春…それってどーゆーこと？

ダ…つまり一般客のほうが絶対数が多いし、単位時間あたりに落とす金額も多い、とそういうことだな。

春…じゃあゲーセンは儲けをあげるためにマニアを追い出してる、てことになるわけ？

バ…いや、事実それもあるが、単なる営利主義としてのみ片づけるというのはどうかな。俺はもう少し広い視野が必要だと思う。つまり、従来のビデオゲーム（以下VG）界の客層はほぼ学生（男性）に限られていたわけだが、それに加えて女性やサラリーマン層にもゲーセンに来てもらおうとする試み＝〈客層の広範囲化〉という概念を、俺は提唱する（むろん各メーカーによって思惑は異なるはずだが、ここでは業界全体の動きを総体的に見て取り扱うこととする）。

ダ…聞かせてもらおうじゃないか。

バ…いわゆる一般客の多数は、7〜8年前のファミコンブーム当時の高・大学生位の年頃の社会人の中でゲームに興味はあるがゲーセンに行く機会は少ない、という人々だと言える。そんな彼が今ゲーセンに行こうと思ったら、学生ばかりの独特な雰囲気を持つゲーセンというのは入りにくいんじゃないか。

春…そうねぇ…。

バ…そして俺たちが社会人になった後、ふとゲーセンに行きたくなったら、学生よりも一般客中心の店のほうが入りやすいんじゃないか？

ダ…うーむ、確かに学生にまじって背広着てってのは少し恥ずかしいな…。

拳…（そのかっこうで何をいまさらと思いつつ）するとあんたのいう〈客層の広範囲化〉とやらは、VGがやりたいがその特有の雰囲気のせいでゲーセンに行くのは気がひけるってな連中が入りやすい店を作ることだってのか？

バ…そう、そしてこのことは、その大部分が今までゲーセンに来たことのない女性層を呼び込むにはいっそう重要だ。しかしここで問題になるのは、ゲーセンに一般客を呼び込むことがマニアの存在と相入れないことだ。マニアの「マニア的行為（ハイスコア争い、数人で台を囲んで騒ぐなど）」に伴う「マニア的空気」がゲーセンの空気の独特さを助長し、インベーダー以来の「暗い」「不良」といったレッテルと融合して強烈な悪印象となり、それゆえに世間の人は、ゲーセンは近寄り難い物、との偏見を持つにいたり、それが一般客の呼び込みの障害となっている、というわけだ。

ダ…世間の目（偏見）が気になって、ゲーセンに行きにくいと思うわけだな。

バ…そう。ゆえにその店が一般客を呼び込むことを第一とするならば、まずそうした悪印象の払拭を目的とした大幅なイメージチェンジを図るだろう。そこでその手段として悪印象の一因であるマニアの排除に乗り出すことになるのは必然だ。

隆…（激して）じゃあマニアは黙ってただ滅び去れと言うのかっ!!

バ…いや、案ずることはない。〈客層の広範囲化〉はマニアのVG界からの完全な排除を意味しなのだ。例えば飯を食う場所といってもさまざまだろう？高級料亭から立ち食いそば屋まで…。酒場その他についても同様な多様性が見られる。この多様さこそが〈客層の広範囲化〉のもたらすVG界の姿なのだ。前述の通り、従来のVG界はごく狭い客層のみを対象とする極めて閉鎖的な世界だった。そしてその閉鎖性ゆえに社会にVG界の現実が正確に伝わらず、偏見をもって扱われてきた（中高生のゲーセン出入り禁止等）。ゆえにその偏見を覆し、社会の公認を勝ちとるためには、閉鎖性の打破が必要となる。閉鎖性は客層の限定から生じるので、その打破は〈客層の広範囲化〉でなされる。そして客層が広がればVG界はマニアも一般客も同時に包みこむ多様さを示すことになるだろう。

隆…じゃあ、一般客よりもマニアに重点を置いた店も出てくるかもしれないってことか。

バ…「追い出された」マニアがどこへ行くか、という問題だな。しかし実際に一般客よりもマニアからのほうが安定した収入を望めることは変わらない。事実、多くのメーカーはマニアによる最低限の収入を見込んだ〈商品〉（≠〈作品〉いわゆる「バリバリの縦スクロールパワーアップボンバー付きシューティングゲーム」など）を発売し続けている。つまりVG界はその体質として完全にマニアに依存しているわけだ。よってマニアを追放するだけで受け入れを考えない方針は、完全な片手落ちと

ゲーメスト/コインジャーナル ゲーム懸賞論文



東京都　月刊クレーネスト

いえる。この点からマニア重視の店の出現というのは、期待していいと思う。

隆…(すっくと立ち上がり)いや、期待するだけでなく俺たちの手で成し遂げるべきなのだ!俺はやるぞォォーっ!!

拳…フン、単細胞が。

ダ…すると多様さとはマニアが高得点(ハイスコア)を競う店もあれば、サラリーマンやアベックが訪れる店、いつも学生でごったがえしている店もある、とそういう状態のことなのか。

バ…簡単に言えばな。そしてそれはVGが「文化として」認められる新時代の到来をも意味するのだっ。

拳…(疑わしげに)何かさっきからあんたのいうこと聞いてるといいことづくめじゃんか。本当はあんた、自分ででっちあげた〈客層の広範囲化〉とかいうバラ色の眼鏡を通して未来を曲解してるだけなんじゃねーの?

バ…(少しうろたえて)ぐむむむ、確かに今までの話に俺の希望的観測が含まれていることは否定できない。唯一言えることは、VG界は内にこもったままで一般客という活性因子を導入しなければ、袋小路に陥ることはあっても今以上に発展することはありえない、ということだけで、現実には問題(呼び込んだ一般客を繋ぎとめておけるような優れた〈作品〉を安定して発表し続けられるかなど)は山積している。だが俺は予想される未来を肯定的に捉えて(肯定的な未来を仮定するのではない)そこから現実への対処法を見つけ、その肯定的な未来を実現させたいのだ。

拳…(鼻で笑って)医者はどこだ?てか。

バ…何とでも言え!要するに俺の考えでは、VGが社会に浸透するためには〈客層の広範囲化〉が不可欠で、現在はその過渡期にあたり、マニア追い出しや未だ表面化していない(そして近い将来表面化が予想される)諸矛盾は、それに付随する過渡期的混乱と位置づけられるので、その解決にはいたずらに抵抗するよりも来るべき新時代に適応する形であたるのがよい、ということだっ!!(興奮して鼻をフンフンいわす)

春…それが結論、てわけね。

終章

ダ…(興奮するバルログをしりめに)さて、結論も出たことだし、お開きにするか。

隆・拳・春…異議ナ〜シ!!

春…じゃ、私は帰るよ。お父さんのお墓参りしなくっちゃ。

バ…(ようやく落ち着いて)俺も名古…いやスペインへ帰るとしよう(立ち上がり帰りかける。が、テーブルの足につまずいて転び、まともに床に頭をうちつける。ドカッ)。

拳…おいおい。

バ…いてて(頭のまわりにヒヨコを躍らせながら起き上がったそのとき、顔面を覆っていた仮面がポロリと地に落ちる。その露わになった素顔は…。)

一同 筆者!!

皆が呆然として俺を見ている。俺がバルログに化けていた事実がよほど衝撃的だったらしい。隆が怒気をこめて俺を睨みつける。「貴様、俺たちをだましていたのか…!」。

その双眼が危険な光をたたえてギラリと光る。俺はただならぬ気配を感じ、後ずさった。

「ま、まて」

「問答無用!!昇龍拳!!!」

一瞬視界が鮮血に染まった。どこか遠くで自分の頭蓋骨が砕ける音が聞こえたような気がする。そして世界は暗闇に閉ざされ——。

選評

大人気のストリートファイターIIのキャラクターを借りて、意見を述べています。

対話という形式を活用して、様ざまな視点から論を展開できていると思います。ゲーム業界が一般客を呼び込まざるを得なくなってきた状況、と同時にマニア層に頼らざるを得ないという状況、さらに未来への展望が、一応、提出されています。

松永君自身も触れていますが、呼び込んだ一般客(当然マニアも、でしょう)を繋ぎとめておけるようなゲームを安定してつくっていくこと。それができなければ、未来はない、というよりそのゲーム自体の存在理由はすでにないわけです。

マニアが外に向って開かれたものではない、ということは決してありません。状況は、むしろマニアに対して閉ざされているといったほうが正確かもしれません。僕も、しかし、今はバラ色の眼鏡をかけることにしています。(S)



（秋田県・石塚朋君）●ゴーストとサキュバスが怖いぞ。ドルアーがいないし。

レゲーの魂

先日、最後の忍道とイメージファイトをプレイしたら これがムズイのなんの。でもいいゲームだ。

やまかわ悠理

このゲームを語る

▼▼エキサイティング▼アワー

今から6年前のプロレスゲーム。1レバー2ボタン（大技と小技）でレバーとボタンの組み合わせで十数種類の技をかけられるという連射無用の代物。

形式はシングルマッチの勝ち抜き戦で敵は5人しかいない（ループゲーム）がいずれも個性的な強者ぞろい。

1面、アニマルウォリアーもどき。チョップ、ラリアート、リフトアップを使う（でもザコ）。

2面、空手家。百裂パンチ、トラースキックを使う（キン肉マンのジェロニモに似ている）。

3面、ボボ・ブラジルもどきの黒人。タックル、ジャイアントスイング、モンゴリアンチョップを使う。初心者の難関。

4面、ピラニア（マスクマン）。顔面なぐり、エルボードロップを使う。ウルトラマンのアントラー並みに弱い。

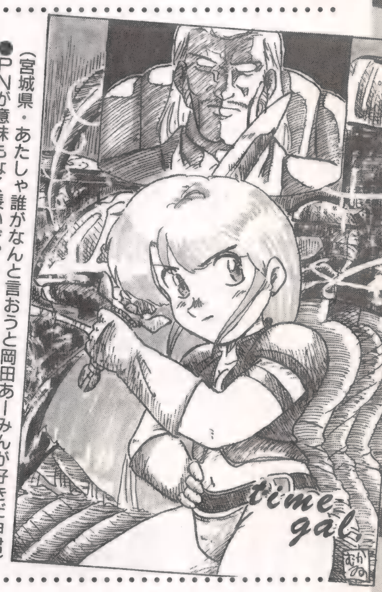
5面、B・ブロディもどき（チャンピオン）。ボディスラム、ギロチンドロップを使う。黒人に比べれば楽。

6面以降はランダムに対戦するが、黒人の強いこと²。最初のころはまったく歯が立たず「3面にしてこんな強いヤツが…」と思っていたが、4・5面が弱っちかったので気が抜けた…。で、6面以降になると、心の中で「ピラニア〜、ピラニア〜」と叫んでましたが、そういうときに限って黒人が3連発できたりする（マア、人生こんなもの…）。

このゲーム、操作性に関しては非の打ちどころがなく、演出面においても、試合前にアナウンサーが両者の紹介をしたり、ゲームオーバーになるとアナウンサーが一礼をしてTV画面が消える（丁度TVを消したときのようになる）など、当時にしては素晴らしく凝っていた（観客にダースベーダーがいたり…）。

しかし、今見ても色あせていないこのゲーム、ほとんど話題にのぼることなく、肩身の狭い思いをしているのはなぜ!?（3月号の特集でも「エキサイティング〜」の〝エ〟の字も出てこない）。

（北海道・花田史記君）



（宮城県・あたしゃ誰がなんと言おうと岡田あーみんが好きだヨ君）●PNが意味もなく長いぞ。しかも、葉書は1年半前のだ。

●黒人は〝ココ・サベージ〟という名前。これだけは妙に印象に残っているなあ（ほかは知らない）。編集部ではぜんじ編集長がエンドレスプレイヤー。さすがはぜんじさん。

ゲーム内容も、以後のテクノスのプロレスゲームの基本が詰まっている秀作。1985年の作品。

▼平安京エイリアン

ゲームセンターあらしでもおなじみの「平安京エイリアン」。当時、東大の学生がつくったといわれ話題になった。おそらく、このゲームが2人同時プレイゲームの元祖ではないだろうか。

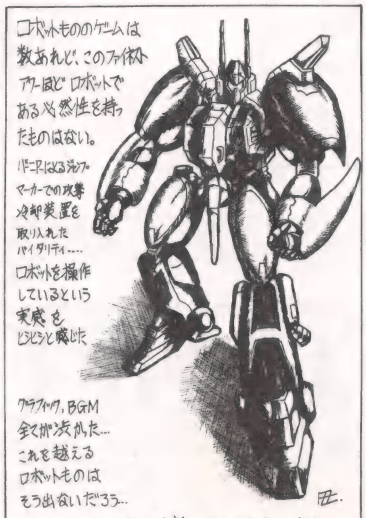
内容は、穴を掘ってエイリアンを埋めていくというシンプルなゲームだけど、エイリアンの動きが完全にランダムなのでなかなか穴にはまってくれないのだ。しかもタイムオーバーになると、エイリアンが増殖して画面中がエイリアンだらけでパニックになってしまう（私はこれをのりきったことがある!）。（クリアは不可能だぞ→後述㊤）。だから、いつもタイムオーバーにならぬか、ハラハラしながらプレイしていたのを覚えている。

このゲームは、面クリアごとにエイリアンのスピードと数が増えて（最高8匹）最高レベルになるとスピードが発狂アチョーになる。また、結構戦略的要素も強く、敵がランダムなのであきることもなく、当時小学生だった私は友人と毎日こればっかりやっていた。

（東京都・サルゴルファープロ君）

●協力プレイという点では初のゲーム。単なる2人同時プレイ（対戦型）ならアップライトタイプのころからいくつかあったよ。

ちなみに、タイムアウトになると、敵が16匹になり穴を



（埼玉県・えふいいZ＋君）●自機がロボットらしいという点ではこのゲームが一番かな？

> **ロードブラスター**
>
> ＬＤゲームは、指示に合わせて操作するだけと言う物が多く、割と飽きられやすいゲームでしたが、私は大好きでした。その中でもこの「ロードブラスター」は、渋くてカッコ良くて、すっごく面白かった！
>
> 主人公の婚約者が暴走族に殺されるいきさつが、デモで流れてるのですが、これが異様にカッコいい！更に、ＢＧＭもメチャカッコいい！お金が無い時などはこのデモだけを見て楽しんでいた事もありました。
>
> 私はゲームをする前に必ずこのデモを見て、復讐に燃える主人公を感情移入して、テンションを高ぶらせて、ナチュラルハイの状態に持っていって、「よし！」と気合いを入れてから、コインを入れたものでした。
>
> ゲームの本篇もド迫力！道路上だけでなく、海、山、地下、建物の中まで、所構わず暴走族を追撃する主人公。それを追う映像は、車に乗った主人公からの視点を中心に、時には大胆な位置からのアングルで捕らえ、一層迫力あるカーチェイスを映し出します。
>
> 画面の指示に合わせるだけとは言え、自分の腕と足で操作する一体感は、ＬＤゲームならではの、この迫力ある映像とあいまった、そんじょそこらのドライブゲームではとても味わえないものでした。
>
> そして、復讐を遂げた主人公に去来する虚しさ・虚脱感…。そんな気持ちが痛いほど伝わって来るエンディングに涙した事は、私のゲーム人生の中でも、最も素晴らしい思い出として強く心に残っています。
>
> このゲームは、もうほとんど存在しないだろうと思いますが、死ぬ前に一度でいいから、あの感動を…
>
> この手で！足で！目で！耳で！そして、心で！
>
> …じかに味わいたい、そう思っています。

（愛知県・臥竜戦士オスカー君）●デコ特集のはがきから。演出グンバツのゲームだね。

気分は8方向

▼ゲーマー日記

やまかわ悠理



さて、どこまで書いたっけ。たしか続きを書く予定だったが……。そうだ、富山旅行のことだった。

—●—●—

結局、拠点となった「オレンジハット」を出発したのが午後7時半。30分くらいで宿泊先の旅館に到着した。軽く風呂に入り、あとは宴会を待つだけだ。

宴会は予想通りの乱痴気騒ぎ。誰が始めたか知らないが、妙なミックスジュース（海の幸・山の幸なんでもあり）でもりあがる。こんなことをやっていてもみんなシラフというのがなおさら怖い。

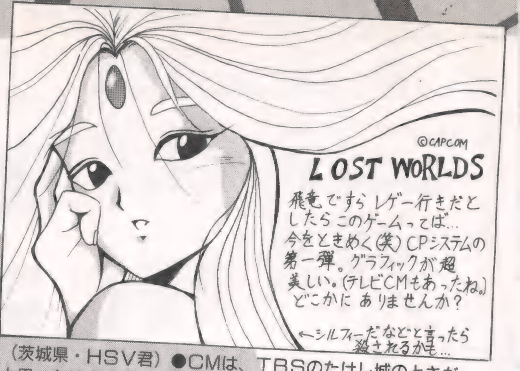
こうして部屋に戻っても宴はもりあがり続けるのであった。

12月15日（快晴）

今日は快晴。前日に雪が降ったとは思えないほどだ。

8時半ごろ宿を出て9時には再びオレンジハットに到着。今日は昼からストII大会があるというので参加する。

今回は本田でエントリー。対ガイルの秘策がどこまで通



(茨城県・HSV君)●CMは、TBSのたけし城のときだと思ったけど。まちがえてたらゴメン。

掘るスピードが遅くなる。仮に1匹殺すとまた増えて、クリアが不可能になってしまうのだ。だから、一時的に耐えても永久に耐えることは不可能なのである。けど、一部のコピー基板にはエイリアンが穴に落ちてはい上がってきても穴が消えないものがあって、2時間くらい遊んでいたことがあるぞ。

秋葉掘り、十字掘りって知ってる?高校生ぐらいだとたぶん知らないだろうな。1979年、電気音響の作品。

レゲーゲーセンMAP

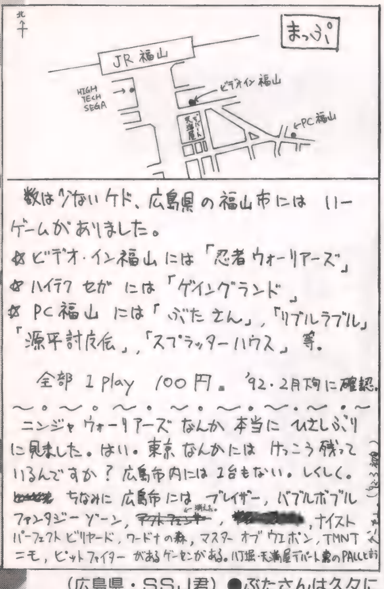
▼香川発

香川県丸亀市のマルナカ丸亀店には、プロモナコGP・ターボアウトラン(100円)、バブルボブル・雷牙・Xマルチプライ・ストリートスマート・ストリートファイターII(海外ver.)・サンダーフォースAC・テトリス(社名なし・ワールドカップ'90(以上50円)、魂斗羅・テラクレスタ(国内ver.)・1943・スラップファイト(以上20円)のゲームがあります。(2月4日現在)

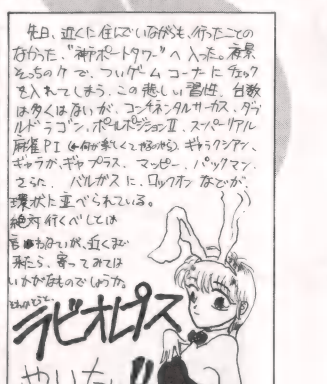
同じく、丸亀市のVステーション(ゲームランドV)には、グラディウスII・エアインフェルノ・コンチネンタルサーカス・ナイトストライカー(香川県内で1台しかない)があります。

両店とも県道33号線(旧国道11号線)沿いにあるので見つけやすいと思います。

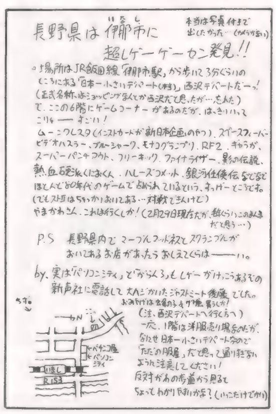
(香川県・篠原一太君)●やはり目玉はプロモナコGP。めざせカンスト1999点。テラクレスタの国内版ってPSGバージョンのことかな?限定生産かどうか知らないがFM音源バージョンがあるのだが、この音楽は必聴!!けど、基板が50枚ほどしか出てないのが悲しい。



(広島県・SSJ君)●ぶたさんは久々にプレイするといいねえ。しろぶた最高。ニンウォリは東京にはかなりあるよ。



(兵庫県・唐雪君)●関西に行くことはあっても仕事だからなあ。バルガスはおいしいなあ。



(長野県・ジャストミート後藤君)●スペースフィーバーとかビデオハスラーなんていいなあ。機会があったら行ってみよう。

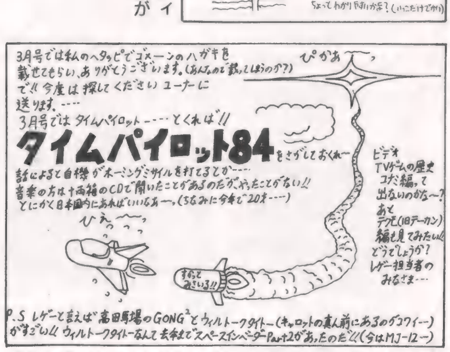
▼愛知発

91年4月号で紹介されていた「プレイタウン名古屋」ですが、テーブルゲームで古いゲームは、スペースインベーダー・ペンゴ・黄金の城・ファンタジーゾーンぐらいしかなくなってしまいました。しかし、大型特殊筐体はかなりあります。

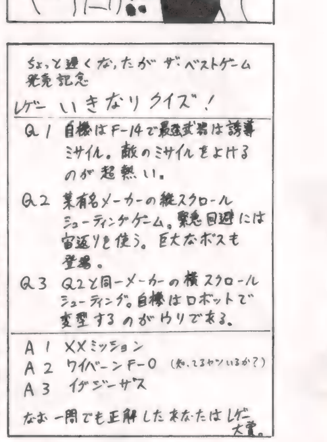
88年製までのゲームは、グランドチャンピオン・ポールポジションII・パンチアウト・バギーボーイ・ワイバーンFO・ハングオン・スペースハリアー・エンデューロレーサー・アウトラン・ストリートファイター・コンチネンタルサーカス・オペレーションウルフ・フルスロットル・アフターバーナーII・ヘビーウエイトチャンプ・アパッチ3・サイバータンク・カプコンボウリング・チェイスH.Q.・パワードリフト・オペレーションサンダーボルト。出まわりのよくなかったゲームは、アクアジャック・エンフォース・ナイトストライカーなどがあります。

また、名古屋の金山駅西にあるゲームセンター「ヒルトン」に古いゲームがあります。86年製までのゲームは、ギャラクシアン・キングオブボクサー・パックランド・パックマン・ギャラガ・将棋・10ヤードファイト・ワールドカップ・名人戦・ポールポジション・ウェックルマン24・ハングオン・マーブルマッドネス・RF2があります。

(愛知県・低難度の野望SE・L君)●大型筐体だけでこれだけある「プレイタウン名古屋」とはどれぐらいの広さなのだろうか。しかし、ワイバーンFOとかアパッチ3なんていいなあ。サイバータンクなんてほとんど見ないからなあ。大型ファンは行くしか。



(東京都・青木達雄君)●新宿のファンファクトリーに昔あったけどなあ。今はもちろんない。というわけで、よろしく。



(長野県・お師匠君)●載せるのもかなり遅くなったが…。昔のプレイヤーならわかるよね。



(KURONEKOまあや君)●一応、増刊号用のイラストです。もうすぐ本物のルマンもあることだしね。

じるかためしてみるつもりであったが、結果はなんと優勝。必殺技の封印がここまで通じるとは思わなかった。ないしょにしててごめんね。

大会が終わったあとは高岡駅前におみやげを買いにいく。ここのステーションビルはいくつかのレゲーがあり、今回はガルディアをプレイした。が、ショットボタンが壊れていてまともにプレイできない。結局2面で終わった。まともにプレイできれば、なかなか熱いゲームであるのだが…。しょせんこんなもん。

おみやげを買ったあとは、午後8時ごろに富山を出発して帰ることになった。

さすがに夜のドライブは疲れるのか、0時ごろダウン。1時ごろに復活して、栗原の家に着いたのは3時前であった、ここでみんなを降ろし、自分が家に着いたのは4時ごろであった。まあ今回もいろいろあったが無事でなにより。

ちなみにやまかわは、今回の旅行代を全部パチンコで回収したのであった…。

2月23日(晴→曇)

今日はゼクセクス大会だ。ドキドキワクワク、司会はやまかわ。

—●—●—

イベントも無事終わり、打ち上げ会へとなだれこむ。今回はC・LANが一番キレた。見てるとおもしろい。そして2次会へとなだれこむ。

会場は渋谷会館。C・LANは忍ウォリをやるが、酔いのためかあっさりゲームオーバー。このあと何回かプレイするが4面が最高であった。

地下へ降りると、ちょうどナムコのレゲーが勢ぞろいしていた。グロブダーをプレイし99面セレクト1発消しを狙う。4回目でできた。おわり。


ミッキー
全台50円!!

●4月号のキャラ探の答は①スーパーガータイム、②トリプルウォーブ。全問正解4名、1問正解14名。今月は当った人全員に賞品を送るね。キャラコン発表または今度。
●「ミキ丸一家3周目」第25話　●作：みんく・いまか　★修学旅行の夜は仮装カラオケ大会であった。しかし何か悪夢のようになってしまうのはなぜであろうか?
●ミキ丸3年目のミッキー広告を再度、見直してみたいんだ。キャラコン、キャラ探より面白い使い方を大募集!　連載マンガ案や、一発写真芸案などを具体的に書いてきてね。
☆10名に㊙ゲームテレカ差し上げます。締め切りは5月15日。



「宇宙堂なんてなんですかー」「グワッハッハッハッー」入歯とれたゼール!!モグモグ………

お願い！中古基板は出・入りが激しいのですでに売り切れの場合はゆるして下さい。資料請求してもらえばできるだけ日付の新しい正確な在庫表を出します。

コントロールBOXと基板をいっしょに買えばハーネスはサービスします。

(あ) アスカ&アスカ	タテ	タイトー	¥12,000
アトミックロボキッド	ヨコ	UPL	¥13,000
あしたのジョー	ヨコ	タイトー	¥9,000
アームドF	タテ	日物	¥9,000
アクトフェンサー	ヨコ	DECO	¥10,000
R-TYPE2	ヨコ	アイレム	¥23,000
(い) インセクターX	ヨコ	タイトー	¥16,000
1943	タテ	カプコン	¥9,000
E・D・F	ヨコ	ジャレコ	¥16,000
伊賀忍術伝(サブ)	ヨコ	ジャレコ	¥7,000
(う) ウイッツ	ヨコ	アテナ	¥7,000
宇宙戦艦ゴモラ	ヨコ	UPL	¥15,000
ウルトラマン	ヨコ	バンプレスト	¥23,000
(え) エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥4,000
エクセライザー	タテ	ジャレコ	¥8,000
エアーウルフ	ヨコ	キューゴ	¥8,000
F-1ドリーム	ヨコ	カプコン	¥11,000
エンパイヤシティ	ヨコ	タイトー	¥15,000
エクセリオン	タテ	ジャレコ	¥5,000
エアーバスター	ヨコ	カネコ	¥25,000
永光の甲子園(サブ)	ヨコ	タイトー	¥10,000
A-JAX	タテ	コナミ	¥25,000
(か) 火激	タテ	タイトー	¥9,000
空手道	タテ	DECO	¥5,000
ガンディーラー	タテ	テクモ	¥6,000
カプコンワールド(P付)	ヨコ	カプコン	¥10,000
カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥9,000
影の伝説	ヨコ	タイトー	¥9,000
ガンフォース	ヨコ	アイレム	¥40,000
カダッシュ	ヨコ	タイトー	¥18,000
(き) 強行突破	ヨコ	DECO	¥8,000
キッドのホレホレ大作戦	タテ	日物	¥9,000
キック&ラン	ヨコ	タイトー	¥5,000
(く) クイズ捕物帖(サブ)	ヨコ	タイトー	¥9,000
草野球	ヨコ	アルファ	¥5,000
クラックス	ヨコ	アタリ	¥5,000
グリーンベレー	ヨコ	コナミ	¥7,000
功里金団	ヨコ	タイトー	¥13,000
(こ) コンバットスクール(P無)	ヨコ	コナミ	¥5,000
コラムスII	ヨコ	セガ	¥9,000
ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥9,000
コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥13,000
航空騎兵物語	タテ	SNK	¥13,000
コブラコマンド	ヨコ	DECO	¥9,000
ゴールデンアックス	ヨコ	セガ	¥23,000
(さ) ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥3,000
ザ・高校野球	ヨコ	アルファ	¥5,000
西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥9,000
ザインドスリーナー	ヨコ	テクノス	¥9,000
サプライズアタック	ヨコ	コナミ	¥12,000
サイドアーム	ヨコ	カプコン	¥9,000
(し) ジェミニウイング	タテ	テクモ	¥13,000
少林寺ロード	タテ	コナミ	¥3,000

ジュジュ伝説	ヨコ	TAD	¥20,000
GPレース	タテ	アイレム	¥6,000
忍A	ヨコ	セガ	¥12,000
忍B	ヨコ	セガ	¥15,000
実力プロ野球(サブ)	ヨコ	ジャレコ	¥7,000
(す) スーパーバスケットボール	タテ	コナミ	¥3,000
スパイナルブレーカー	ヨコ	V・S	¥23,000
ストリートスマート	ヨコ	SNK	¥23,000
スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥6,000
スーパーバレーボール	ヨコ	V・S	¥10,000
スノーブラザーズ	ヨコ	東亜	¥16,000
スーパーフォーミューラー	タテ	V・S	¥28,000
(せ) ゼロウイング	ヨコ	東亜	¥18,000
戦場の狼	タテ	カプコン	¥7,000
(そ) 倉庫番DX(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
(た) タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥9,000
タスクフォースハリアー	タテ	UPL	¥18,000
ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥9,000
大工の源さん	ヨコ	アイレム	¥20,000
脱獄	ヨコ	SNK	¥13,000
ダブルドラゴン・3	ヨコ	テクノス	¥13,000
ダブルドラゴン・2	ヨコ	テクノス	¥15,000
WWFスーパースターズ	ヨコ	テクノス	¥38,000
ダーウィン4078	タテ	DECO	¥9,000
(ち) 中華大仙	ヨコ	タイトー	¥9,000
チャンピオンレスラー	ヨコ	タイトー	¥25,000
C・ベースボール	ヨコ	アルファ	¥3,000
(て) 出たなツインビー	タテ	コナミ	¥38,000
テラフォース	ヨコ	日物	¥9,000
10ヤードファイト	タテ	アイレム	¥5,000
天聖龍(サブ)	ヨコ	ジャレコ	¥7,000
(と) トップローラー	?	ジャレコ	¥5,000
トライアウト	タテ	DECO	¥5,000
DR.トッペル探険隊	タテ	タイトー	¥13,000
ドラゴンブリード(ROM)	ヨコ	アイレム	¥9,000
ドラゴン忍者	ヨコ	DECO	¥20,000
虎への道	ヨコ	カプコン	¥12,000
殿様の野望(P付)	ヨコ	カプコン	¥13,000
トンマ(ROM)	ヨコ	アイレム	¥9,000
どんどこどん(サブ)	ヨコ	タイトー	¥9,000
(に) 忍者龍剣伝	ヨコ	テクモ	¥25,000
忍者タートルズ	ヨコ	コナミ	¥40,000
(ね) ネクストスペース	タテ	SNK	¥9,000
(は) バトルクルーザー	ヨコ	シグマ	¥5,000
バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥3,000
バンダイク	タテ	UPL	¥16,000
ハサム	ヨコ	アイレム	¥9,000
ハイホー(P付)	タテ	日物	¥9,000
パラメデス	ヨコ	タイトー	¥7,000
パンクショット	ヨコ	コナミ	¥13,000
パンクパニック	ヨコ	セガ	¥7,000
ハットリス	ヨコ	V・S	¥4,000
バーディ・トライ	タテ	DECO	¥20,000

バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
(ひ) ピット&ラン	タテ	タイトー	¥8,000
ビーチ・バレー	ヨコ	テクノス	¥9,000
飛翔鮫	タテ	タイトー	¥13,000
ピストル大名の冒険	ヨコ	ナムコ	¥28,000
ビジランテ	ヨコ	アイレム	¥7,000
P-47(サブ)	ヨコ	ジャレコ	¥7,000
(ふ) フラッシュポイント	ヨコ	セガ	¥13,000
ブロックアウト	ヨコ	V・S	¥10,000
ファンタズム	ヨコ	ジャレコ	¥35,000
ファイティングホーク	タテ	タイトー	¥9,000
ファイナライザー	タテ	コナミ	¥7,000
(へ) ベイルート	ヨコ	セガ	¥15,000
ヘルファイアー	ヨコ	東亜	¥14,000
(ま) マンハッタン24分署	ヨコ	コナミ	¥7,000
マーカム	ヨコ	サン電子	¥6,000
魔魅伝説	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
マッドギア	タテ	カプコン	¥13,000
(み) MR.五衛門	ヨコ	コナミ	¥7,000
(め) 迷宮島	ヨコ	アイレム	¥7,000
メイズオブフロット	タテ	タイトー	¥9,000
(も) モンスターレア	ヨコ	セガ	¥14,000
(や) やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥7,000
(ゆ) ゆうゆのクイズ(サブ)	ヨコ	タイトー	¥12,000
USムスタング	ヨコ	UPL	¥18,000
(よ) 妖魔忍法帖	タテ	日物	¥8,000
(ら) ラビオレプス	ヨコ	V・S	¥15,000
(り) 球琉	ヨコ	セガ	¥15,000
リングの王者	ヨコ	コナミ	¥12,000
(る) ルナーク(サブ)	ヨコ	タイトー	¥9,000
(れ) レッスルウォー	タテ	セガ	¥18,000
レインボーアイランド	ヨコ	タイトー	¥18,000
レジオン	タテ	日物	¥13,000
(ろ) ロードファイター	タテ	コナミ	¥6,000
ロボコップ	ヨコ	DECO	¥18,000
ロードランナー	ヨコ	アイレム	¥7,000
ロードオブキング(サブ)	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
(わ) ワードナーの森	ヨコ	タイトー	¥9,000
ワールドカップ90	ヨコ	テクモ	¥28,000
ワールドスタジアム90	ヨコ	ナムコ	¥25,000
〃(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥6,000
ワールドコート	ヨコ	ナムコ	¥28,000
ワンダープラネット	タテ	DECO	¥9,000
ワイルドファング	ヨコ	テクモ	¥23,000
★麻雀★華札★			
リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥1,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥6,000
麻雀個人教授	ヨコ	H・D	¥6,000
麻雀クリニック	ヨコ	H・D	¥8,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥1,000
夏色麻雀	ヨコ	V・S	¥10,000
麻雀ファンクラブ	ヨコ	V・S	¥13,000
アイドル麻雀	ヨコ	V・S	¥9,000

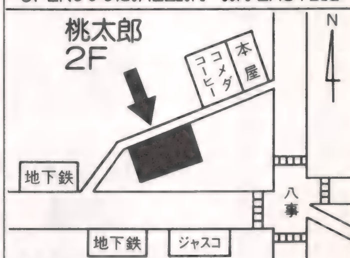
麻雀フライデー	ヨコ	DYNAX	¥9,000
華弥生	ヨコ	DYNAX	¥6,000
七次元の妖精達	ヨコ	DYNAX	¥13,000
華の舞	ヨコ	DYNAX	¥12,000
キャンパスハンティング	ヨコ	DYNAX	¥10,000
ねるとん牌鯨団	ヨコ	DYNAX	¥13,000
麻雀大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥1,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥9,000
麻雀大予言	ヨコ	V・S	¥13,000
麻雀遊戯	ヨコ	アルバ	¥10,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥9,000
ドリーム9(P付)ルーレット	ヨコ	サクセス	¥12,000
麻雀カメラ小僧	ヨコ	三木	¥7,000
麻雀夏物語	ヨコ	V・S	¥13,000
麻雀大予言	ヨコ	V・S	¥13,000
ロイヤルクィーン	ヨコ	日物	¥3,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥8,000
テレフォン麻雀	タテ	日物	¥8,000
大人の麻雀	ヨコ	日物	¥8,000
Gメン89	ヨコ	日物	¥8,000
麻雀懲りない面々	ヨコ	日物	¥5,000
お嬢さん	ヨコ	日物	¥5,000
ナンパストーリー	ヨコ	日物	¥8,000
トリプルウォーズ	ヨコ	日物	¥9,000
レディ・ハンター	ヨコ	日物	¥8,000
麻雀刺客	ヨコ	日物	¥9,000

NEO GEO(業務用ソフト) 各5,000円
家庭用では使えません！

ナム1975
クイズ大捜査線
バーニングファイト
麻雀狂列伝
スーパースパイ
皆様のおかげです
★業務用ソフトを映せる基板 ¥110,000 新品

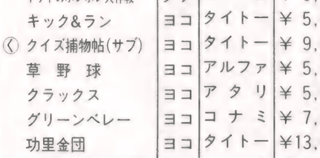
麻雀パネル(新)	¥7,000
中間ハーネス1本	¥2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎 OPENしました。ALL20円～50円 EASY設定



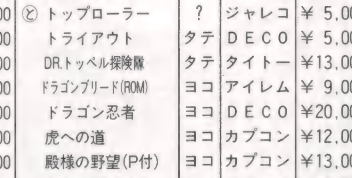
★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表ついています。買取りもやっています!!★

ケイ アイ シー製 SF-II用
〈KIC'S 91〉 ¥3,000UP



Ⓐ ビデオ、S端子対応……¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応……¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥38,000

マイクロシステムプランニング製
〈COMBO AV〉



Ⓥ ビデオ・S端子…………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応…………¥29,000
(VR) Ⓥ、Ⓡ両方対応+RF付¥37,000

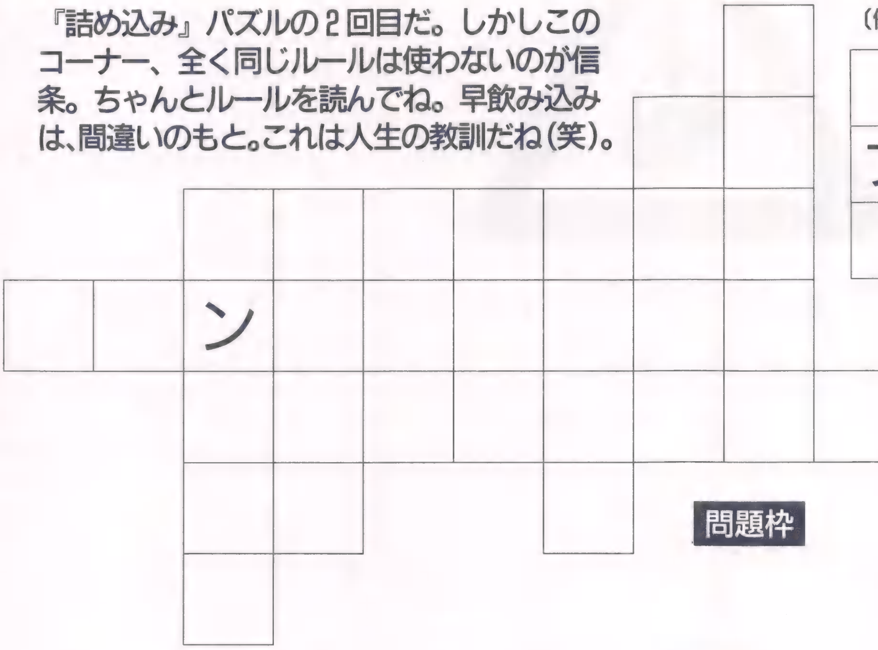
遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社(創業24年)
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★TEL受付時間★
平日 AM 9:00～PM 11:00
祭日 PM 1:00～PM 11:00
日曜定休
店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
(62円切手×2を封筒で送って下さい)

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

『ストⅡ CRAM DOWN』パズル

『詰め込み』パズルの2回目だ。しかしこのコーナー、全く同じルールは使わないのが信条。ちゃんとルールを読んでね。早飲み込みは、間違いのもと。これは人生の教訓だね（笑）。



問題枠

（例1）

		ホ	
ブ	ラ	ン	カ
		ダ	

出題 APAPA

解き方

さーて今回は、ストⅡのキャラ12人の名前を、なるべくたくさん問題枠の中に収めちゃってほしい。

条件は次の3点。

①1つのキャラ名の文字は、直線状に、かつすき間を開けずに並んでいること。

②同じ文字は重ねてよい（例1）。

③空白のマスができてもよい。

そんでもって今回の解答は「何人の名前を収められたか」だ。

もちろん少佐とかヨガ夫とか、勝手な名前にしてはいけないぞ。ちなみにE・本田は「ホンダ」、春麗は「チュンリー」でやってね。

解答ができたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」あてに送ってくれ。

締め切りは5月20日必着。

正解者の中から、出谷遷喬（しゅっこくせんきょう）するかもしれない5名を選んで「豪華な粗品」を、送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中です。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。

2(4)月号 当選者発表

『CRAM DOWN』パズルの正答率は、一応2%で、解答はブランカとダルシム以外の6人。難易度アンケートは、VH17%・H30%・N26%・E14%・VE8%・無回答5%。まあ誤植その他、数点のトラブルがあったので、ちょいと正確さに欠けるけど。

ちなみに4月号の訂正問題での解答は、春麗&ガイル。これが本来用意されていた解答ってわけでやんす。

当選者

PN 石塚 朔君（北海道）
桑原 誠君（東京都）
PN P²URE君（千葉県）
PN ACE君（埼玉県）
吉野英考君（富山県）
以上5名。おめでとー。

今月の残念賞



PN 茉森 晶君（大阪府）⑮
ガイルは負けないの！（ひどく個人的な意見）応援、ありがとね。



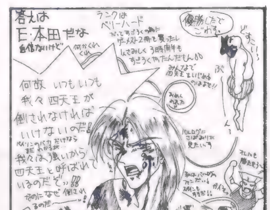
PN 夏木 良さん（福岡県）⑱
勘ではなかなかねえ。ところで夏木さん、隣の葉書に返事は？



PN かきのたね君（愛知県）⑮
最長編シリーズ。性格破綻者に囲まれたシリアであった………。



PN 踊屋君（山口県）⑱
今回のはノーコンテストってわけで、手を引くことは許しません。



PN 難破すっとねさん（東京都）⑱
ダッシュでは名誉挽回、汚名をそそぐか？（汚名挽回ではない）

あのソフトがどっさり大安値！



アテナ	7,000
アクトフェンサー	12,000
R－タイプ	20,000
R－タイプII	22,000
１９４２	8,000
１９４３	10,000
ＳＲＤ	8,000
インセクターＸ	15,000
ゴモラ	15,000
Ａ－ＪＡＸ	25,000
エイリアンストーム	30,000
オーライル	17,000
女三四郎	15,000
火激	5,000
カダッシュ	25,000
カルノフ	15,000
空手道	5,000
カプコンベースボール	10,000
究極タイガー	25,000
ギャラガ	15,000
ギガンデス	15,000
クイズ三國士	25,000
クイズ殿様の野望	25,000
クォース	15,000
グラディウスIII	30,000
航空騎兵物語	20,000
西遊降魔録	8,000
ジェミニウィング	20,000
JuJu伝説	20,000
戦場の狼	6,000
シークレットエージェント	20,000
スパイナルブレイカーズ	25,000
ストリートスマート	20,000
ストリートファイター	60,000
ストリートファイターII(USA)	130,000
スカイソルジャー	15,000
スターフォース	15,000
ゼクセクス	75,000
ゼロウィング	15,000
大工の源さん	45,000
タスクフォースハリヤー	25,000
大旋風	20,000
タツジン	25,000
ダイナマイトリーグ	7,000
ダブルドラゴン２	20,000
ダブルドラゴン３	20,000
ＷＷＦスーパースターズ	55,000
中華大仙	8,000
ドリフトアウト	70,000
ドカベン	7,000
闘神ブレイザーズ	75,000
ドラゴンブリード	25,000
忍者龍剣伝	25,000
パズニック	7,000
パラメデス	15,000
バルガス	10,000
バーニングフォース	80,000
ハテナの大冒険	13,000
ハチャメチャファイター	55,000
ハレーズコメット	35,000
飛翔鮫	10,000
ビーチバレー	8,000
ヒットジアイス	50,000
ファイナルファイト	75,000
ブロックアウト	10,000
フラッシュポイント	15,000
ファイティングホーク	15,000
ヘルファイヤー	15,000
マッピー	20,000
魔界伝説	7,000
Mr.ヘリの大冒険	25,000
メタルブラック	75,000
モンスターレアー	30,000
ＵＳムスタング	25,000
ＵＳネイビー	75,000
ラストデュエル	10,000
ラスタンサーガ２	25,000
リングの王者	25,000
ルナーク	65,000
ロードランナー	6,000
ローラーゲームス	40,000
ロードオブキング	27,000
ロボコップ	20,000
ロボレス２００１	12,000
ワンダープラネット	10,000

〈ロムキット〉

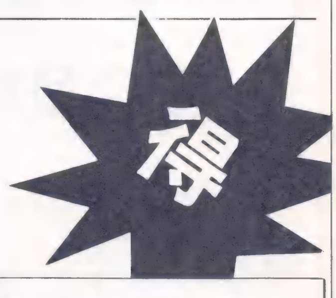
レッスルウォー	15,000
エイリアンストーム	8,000
ブロックシード	10,000
妖怪道中記	7,000
スプラッターハウス	20,000
メルヘンメイズ	15,000
ピストル大名	10,000
倉庫番ＤＸ	8,000
ドラゴンセイバー	20,000
マーベルランド	13,000
球界道中記	10,000
ガンフロンティア	15,000
苦胃頭捕物帖	10,000
セイントドラゴン	10,000
伊賀忍術伝	10,000
プラスアルファー	15,000
ロボコップ	10,000

お買いあげ金額10%分のクーポン券(金券)を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。
※ただし、お買いあげ金額３万円以上の方に限らせていただきます。

海外版ゲーム機・ソフトの情報をお教えします。ご希望の方はおハガキでご請求下さい。



プレゼント



マンガを使ったやさしい技術マニュアルを無料で差し上げます。
①ハーネス編②サウンド編③ナムコシステムI・IIのサービススイッチ
④特殊パネル(数量に限りがあります。 先着順にお送りします)
ご希望の方は①～④のいずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキでお申し込み下さい。

幻夢幻夢
(げむげむ)

株式会社 ケイアンドユウ

フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ 詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫 森ノ宮支店
普通 095883
ゲムゲム

アフターサービス、詳しい説明も一切致しません。
ただ安いだけです。これが当社の方針です。

中古安売王 アップル

定休日
日曜・祝日

在庫2000枚!（在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください）

とにかくTELだ
☎054-263-2406(代)

電話受付時間
AM9時～PM12時
PM1時～PM6時

¥5,000の基板とROM

●SRD ●奇々怪々 ●ワールドカップ
●リングの王者 ●MVP ●Mr.ゴエモン

¥7,000の基板とROM

●ラビオレプス ●アグレス
●ワンダープラネット ●アタックス

¥10,000の基板とROM

●トップシークレット ●レッスルウォー ●スノーブラザース
●エアーバスター ●ブラックドラゴン ●ゼロウィング

中古18インチテーブル筐体(極上品)
¥30,000(送料込み)

割引券をもらって得しちゃおう
(※基板1枚無料サービスでもOKです)
基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。

¥31,000以上の基板とROM(一例)

ストリートファイターIIダッシュ
ストリートファイターII
忍者タートルズ
サンダークロス2
ニンジャキッズ
SDガンダム
ファイナルファイト
タンクフォース
サンダードラゴン
キングオブドラゴンズ
雷電
クロスブレイズ
ボンバーマン
ネオジオPCB
ゼクセクス
スーパーワールドスタジアム
レッスルフェスト
ハットトリックヒーロー
LD麻雀
スーパー㊎版
ハチャメチャファイターズ
アウトゾーン
スパイダーマン
D.D.クルー
ドリフトアウト
F1グランプリ
ローリングサンダー2
闘神ブレイザーズ





静岡流通通り店

近日中にゲーム大会開催します。（㋾屋宅配便も行くぞ! 今月号の127頁も見てね。）

通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は62円切手2枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。
※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8㈲ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427㈲ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

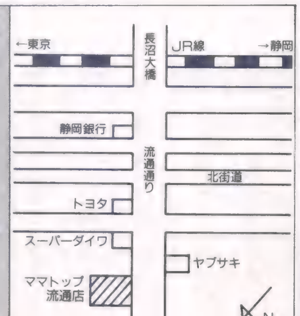
〒420 静岡市東千代田1-7-8 ㈲ママトップ内
TEL.054-263-2406(代) FAX.054-263-4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!

静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店

営業時間は全店共通
AM9時～PM12時

ゲームコーナーは
年中無休



☆通販で本を買う人へ

●このコーナーに掲載された同人誌の購入申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れの時の返信用62円切手、手紙、宛名カード（シール）を同封することを最低限の条件とします。

●このコーナーでは、通販初心者用『通販申込マニュアル』の通販をしています。「通販で本を買ってみたいけど、どうしたらいいのか分かんない」という人は、封筒に62円切手を2枚入れて「〒101　東京都千代田区内神田1-15-15柴田ビル　㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし差出人の（つまり君の）住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

DOHJIN コーナー

担当：APAPA

以前「載るコツ」小冊子を作ろうかって言ったけど、反響がなかったのでやんぴ。

しかし「通販申込マニュアル」は山のような申し込み。宛名書きだけで、すっかりてんやわんや。んまー、いろんな手紙があって、血管切れそう。みぢっ、てなもんで。

しかしこれで、少しでも皆の役に立つんならいーやね。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。（例「○月号～△月号の範囲」）
⑤通販はいつまで行うか。（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

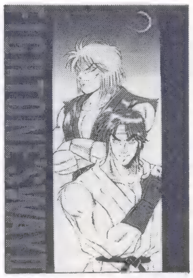
☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。5月20日までに届いたものは8月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡のために、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を（掲載はしないけど）必ず書くよーに。ないと没る確率高いぞ。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

FIGHT ONE'S WAY II



DRAGON AX発行、A5判164頁オフ、表紙2色。

「デスブレイド・ファイナルファイトもとりまぜた、ストIIメインの格闘野郎（ストリートファイター）本です。ギャグもシリアスも熱い！」

一通りのバラエティさを網羅した本。構成もよい。ストII本を一冊押さえておく、というなら、これを選んでよし。

千円の無記名小為替にて。

（〒292　千葉県木更津市畑沢2-35-3　藤井正恵）

学園天国



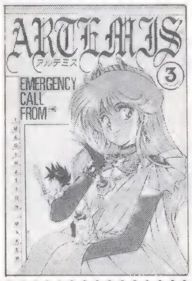
守武伝発行、A5判36頁オフ、表紙3色。

「ストII&餓狼のキャラの学園マンガ。山幸彦個人誌です」が……学園マンガ……。いや、十分に面白い。絵もいいし。隆、拳がメイン。

300円の無記名小為替＋175円分の切手にて。

（〒922　石川県加賀市吸坂町ヌの56　中下千夏方　守武伝）

アルテミスより緊急連絡 2/3



イマジネーションメーカー発行、A5判132頁／116頁オフ。

「執筆者たちの好き勝手なネタで描いているので、タイムリーなネタがほとんどない本です。タイトルは全く関係ないです（笑）」

マンガ誌。2はアーケード、家庭用半々、3はほとんどアーケードネタ。

2も3も、それぞれ千円の無記名小為替＋62円切手で。

（〒606　京都市左京区北白川伊織町52　岩田匡広）

ますたあ☆ふりいく 最終号



電子遊戯村発行、B5判104頁オフ、表紙カラー。

「3年間という短い間でしたけれども、ご声援ありがとうございました！」

理由を明らかにせず、最終号。内容は標準的なゲームマンガ誌。ゲーム同人の一つの形の見本と言えましょう。

900円の無記名小為替＋210円切手にて。

（〒366　埼玉県深谷市東方5-5-5　石田晴之）

PRESENTIMENT 3



R-KIDS発行、A5判68頁オフ、表紙カラー。

「今回は豪華ゲストあり！香織さん役のまるたまりさんと㋘の古葉ぴーくんだっ！」

言わずと知れた、PIIIIIIVの本。やっぱりえっちあり。

800円の無記名小為替で。

（〒170　東京都豊島区池袋本町4-22-3　さつき荘1号室　横山方　PRE3通販係）

SUNTAC



TEAM Z発行、B5判76頁オフ。

「サン電子の本です。ファンの人はもちろん、珍しもの好きの方にもおススメ!?」

マンガとフリートーク。サン電子、というテーマは意外と面白いという発見がある。

700円の無記名小為替で。

（〒365　埼玉県鴻巣市滝馬室1158-3　鈴木哲也）

翼を持った少年　冬の陣



ゲーム帝国発行、A5判52頁オフ、表紙カラー。

「リリアファンの人は買わない方がよいかと……（笑）」

ダルク寄りのシリアスマンガ17ページと、レア、サラ悪役のギャグマンガなど。

500円の無記名小為替＋175円切手にて。

（〒253　神奈川県茅ヶ崎市甘沼223-2　市村若葉）

LAST LOVER



STUDIO秋刀魚本舗発行、A5判132頁オフ。

「DQIVのオリジナル長編です。EDから1年後の話!?を自分なりに設定して書いています。よっよろしく」

男勇者と天空の母。ちょっと物悲しく、あったかいストーリー。読み応えたっぷり。

800円の無記名小為替＋210円切手にて。

（〒243-03　神奈川県愛甲郡愛川町半原5921-1　鈴木奈保子）

FINALN記



E-LEVEL-UP発行、B5判28頁オフ、表紙2色。

「ちょいとキャラがかたよったけど、がんばった一冊のFIVオンリー本」

ショートギャグ、シリアス、トークと標準的内容。悪くはないが、売りが足りない。

値段は200円＋送料175円ですが、まずは62円切手同封でお問い合わせを。

（〒890　鹿児島県鹿児島市玉里団地1-77-12　蒲原久美子）

パレードしようよ



つのまるWithグループSNA発行、A5判64頁オフ、表紙カラー。

「テーブルトークRPG・S（ソード）W（ワールド）の本。ギャグ中心。知らない人でも笑えます」

オフィシャルなSWキャラたち（旧リプレイ、ノベル）を追っかけたマンガ誌。個人的に大好き。次のオリジナルキャラの本も見たいな。SWファンへのオススメの一冊。

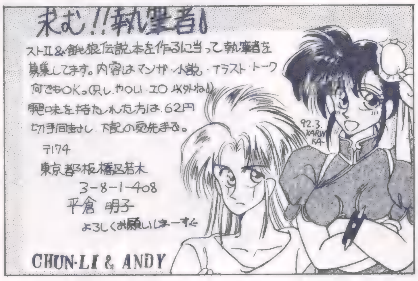
400円の無記名小為替＋210円切手にて。

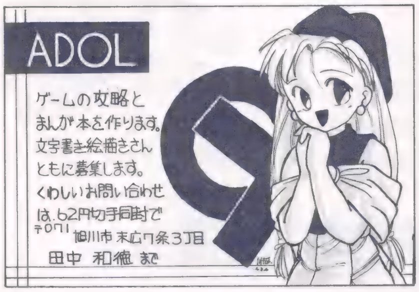
（〒497　愛知県海部郡蟹江町今東郊通6　横江由美子　SW係）

伝言板

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1ヵ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、記載する内容にご注意ください。また、葉書の端は印刷に出ないので、端に住所などが書いてある葉書や、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

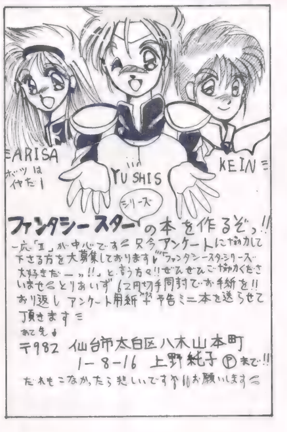














●ストII本(3・4冊目)の執筆者募集。ペン入れ済みのカットを同封のうえ連絡を、返信用切手不要。(〒084 北海道釧路市昭和町4-5-19 林方「描いてやるぜ!」係)

●資料求む!!このほど「ストリートファイター紹介本」を作るにあたり、ストI・ストIIをはじめ、デスブレイドやキャプ・コマ、そしてレゲーの資料協力を求めます。詳しいことは62円切手同封で問い合わせを。(〒134 東京都江戸川区春江町4-5-72 森谷方「どらごん・だんす」)

●ストIIオンリー本のゲスト様を募集します。カットやまんがなんかを描いてくださる方、まずはカット数点を同封して、6月1日までにご連絡を。(〒076 北海道富良野市朝日町8-13 津幡方 一山流花)

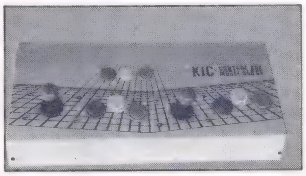
●「ゲーマーズコネクション」会員様大募集。月1回発行の会報を中心に、ゲーム攻略、パロ、フリートークなんかをやっています。詳しくは62円切手同封にてお気軽に。(〒214 神奈川県川崎市多摩区宿河原2-5-2 401号 佐藤方「ゲーコネ」)

●な～か～ま～になれ～。てなわけで、我々のアーケードサークル「インターメッツォ編集部」では会員を募集しております。現在6人。高校生以上の方、62円切手同封でご連絡を。(〒270-01 千葉県流山市向小金2-544-18 梅木太郎)

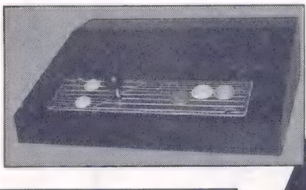
皆さんに親しまれて10年。
㈱キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。



1991年
COMBO AV
10年の実績を生かし、数々の改良か　。最新、最強のマシーン。



1988年
KIC-045 DX
ベストセラー。
多勢のマニアより絶賛の声々々　。



1986年
コントロールBOXの第一号。元祖です。

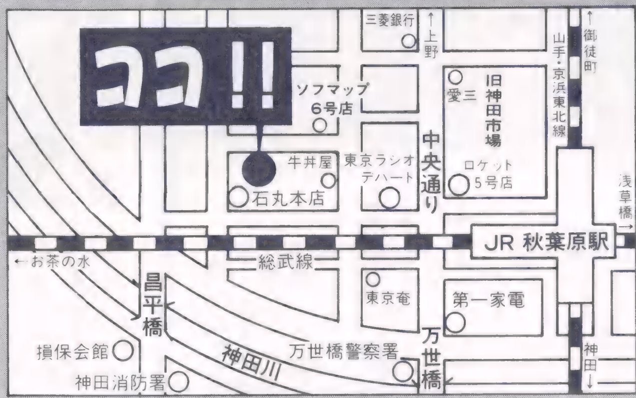


1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告　。

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

アーケードゲーム専門店が秋葉原にオープン!!
基板在庫豊富・懇切丁寧。特価基板いろいろ!!
親切価格!!
マニアのみんなもそうじゃない人も、ゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!
――――― ぜひ、お立寄り下さい。

〒101 東京都千代田区外神田1-9-5 長嶋アルファービル



☆営業時間 PM1：00～PM7：00（水曜日定休）

秋葉原に直販ショップがオープンしました！

12トリガーボタン（ストII対応）も発売中!!

◎各タイプ共、下記の完成品価格の¥3,000増し。
機能性重視、新設計。人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発／秒（MAX）の比類なき最速トリガー!!

★ キョーワの自信作 ★

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

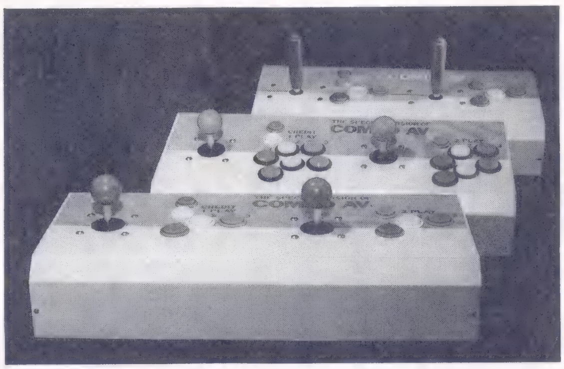
ゲームライクなスペシャルバージョン出現

いちばん新しいコントロールBOX
＝
"COMBO AV"

高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155㎜）
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック（ループレバー、センサー取付可）
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド＆ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源（国産品）で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付（取替もワンタッチ）
- ◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー（ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定）
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可（ヒューズの取替も外部よりワンタッチ）
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換（コロンブスの卵参照）
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置　コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" ストII仕様（12ボタン）は各3,000円増
- ●Vタイプ（S端子、ビデオ対応）…………¥34,000
- ●Rタイプ（RGB15又は21ピン対応）…………¥29,000
- ●VRタイプ（上記両方対応＋RF付）…………¥37,000



※パソコン用モニター（15kHz対応のみ、400ライン専用は不可）も使用できます。
※シンクセパレーター（2,000円増）を使用すればKD862、863等も、高画質でゲームがプレイできます。



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。
COMBO AV 自作キット
完成価格の各5,000円引きです！

キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
Ⓒ JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

ホットな最新情報（在庫表）は62円切手2枚同封の上、右記へ！

㈱キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
（東京都品川区西品川2-6-3）
TEL.03-5496-1046㈹ FAX.03-5496-1047

SHO太郎侍の We Love VGM!（ビデオ ゲーム ミュージック） 45



俺の手を～見ろ～ナンにもいうな～。まずはアルバムを聴いてくれ。



「BLIND SPOT/ S.S.T.BAND」

CD：PCCB-0085 ¥2800（税込み）
1992年4月29日発売

フルオリジナルアルバム発射寸前のS.S.T. BANDに聞く

こんにちわ。今までVGMの担当をしていたちゃら子が引退とゆーので（ご苦労様でした）、ひょんなことから跡継ぎになってしまったSHO太郎侍です。以後よろしく～！

さて、待望のS.S.T.BAND初のフルオリジナルアルバムが発売となります。今回は発売に先立ちS.S.T.のみなさんにお話しをうかがってきたので、とくとご覧ください。では、さっそくインタビューの模様をお伝えしていきましょう。

80歳になってもやるぞ!!



斎藤氏

—S.S.T.初のフルオリジナルアルバムということですが、制作に当たって一番意識された点などはありますか?

松前（以下：松）…ゲームを意識しないことです。

—曲のアレンジはみなさんで寄ってたかってやったのでしょうか。

松…そうですね。

並木（以下：並）…前半・後半の2回に分けて録ったんですが、その度に前に1回くらいリハをやりまして、1日6～7時間くらいスタジオにこもってみんなで「あ～しよう、こ～しよう」とやっていました。そのスタジオで私は、3万円入りの財布を落としました（笑）。

—7曲目の「TACHYON」ですけど、以前発表された「Formular」に収録されていた「Belldir Wind」という曲に似ているような気がしたのですが。

斎藤（以下：斎）…いやぁ～、…そうですか?

—全体的な曲調が。

斎…その辺は意識して作ったんですよ。

並…意識して?（笑）

飯島（以下：飯）…やってる人間が同じだから（笑）。



飯島氏

斎…今まではアフターバーナーですとか、パワードリフトの「Like the wind」みたいなものをお約束でやってきましたが、「Belldir～」とか、今回のみたいなものもいいんじゃないかと。いわゆる「8ビートイケイケモノ」とゆーことで、今までのS.S.T.ファンの人にも喜んでもらえるのではないかと。

松…演奏するにあたって簡単なんですよ、ギターで「ガッガッガッ」ってやってドラムは「ズッタンズズタン」とやるだけですから。ただ簡単ではあるものの、奥は深いんですけどね。

斎…俺はそれに一生かけてんだよ（笑）。

松…まぁ、曲として形になりやすいと。ライブを意識してるわけです。それと「Narve Paint #1」ですけど、これは一応#64で完結するようになっているんです。だから今後64枚アルバムが出るとすると、その1枚1枚にこれが入っていくわけです。

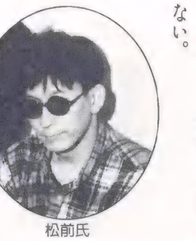
斎…1年に1枚ですから完結まで64年！80歳くらいになってもまだやってるという、続けて聴くと段々パワーが落ちていく（笑）。

チャレンジはまだ続く!!

—ところで最近、他社のVGMのアレンジ方法としてヴォーカルを入れるというのがありますが、S.S.T.でオリジナルアルバムを作るということであれば、その辺もある程度自由にできると思うのですが、それについて何か考えていることはありますか?

松…そのへんのこだわりは特にないです。ヴォーカルが「欲しければ」入れるでしょう。ただ、VGMのアレンジとしてヴォーカルを入れるのはあまり好きではありません。イメージが限定されすぎますから、歌詞によって。歌詞って凄く大きいと思うんですよ。音だけだからそのゲームのイメージが膨らむと思うんです。アレンジとしてヴォーカルを入れて、ゲームの元曲のイメージを損なうとイヤなのでそういうふうに考えています。ただ、今回のように完全オリジナルでやる場合は、別にヴォーカルを入れても構わないと思っているので、その辺は挑戦したいとは思っています。

飯…叫ぶ奴はいるんだけどねぇ、まともに歌える人間がいない。



松前氏

斎…詩が書けないんですよ。

飯…「俺たちゃミュージシャンだから言葉はいらねぇ」って、今日は来ていない人間がどこかで叫んでますよ（笑）。

—最後になりましたが、ファンの人にメッセージを。

並…こういうオリジナルアルバムを出したからといって、ゲームから離れてしまうとかいうわけではないので、今後もS.S.T.-BANDをかわいがってやってください。



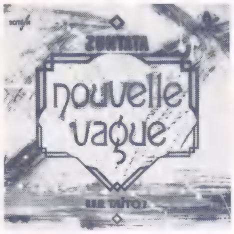
並木氏

松…そうですね。またそのうちゲームのアレンジもやりたいですし、CD-ROMの音楽も手がけてみたいです。ただ、ゲームファンの方々も普通の音楽も聴くと思うので、そういった感じで純粋に「音楽」と思って聴いてもらえればいいと思います。

いかがでしたか?アルバムを何げなく聴いた限りでは大幅なS.S.T.サウンドの変更はなさそうに見えるのですが、よく聴けば聴くほど従来のS.S.T.サウンドから発展しているのがわかってくるはずです。より広がった音楽性に加え、Jazzyなピアノや高速手弾きによるシンセソロ、ファンキーなチョッパーベースに技巧的なギターのフレージング、グルーヴ感のあるドラムスが絡み合って、VGMファンのみならず一般の音楽ファンまでも心地よく魅了してくれるでしょう。はっきり言って、このアルバムは「買い」です！今後のS.S.T.の活動に期待しましょう。



nouvell vague
G.S.M.TAITO 7
ZUNTATA



1992年5月21日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB-00086
¥3200（税込み）

DISC 1GALACTICSTORM ARRANGE VERSION PROTMIND/電脳皇帝 WARRIOR BLADE ARRANGE VERSION Risinh/Voice of siren DISC 2 GALACTITC STORM ORIGINAL VERSION -VIRTUAL AUDIO MIX- WARRIOR BLADE ORIGINAL VERSION ZUNTATA Sounds Mania #5 〜GALACTIOCSTORM〜

パーフェクトセレクション ドラキュラ　ニュークラシック
Nazo²プロジェクト



1992年4月22日
キングレコード
CD：KICA-1103
¥3000（税込み）

1.Vampire Killer〜Wicked Child 2.Dwelling of Doom 3.Beginning 4.Monster Dance 5.Hearts of Fire〜Out of Time 6.The Cave 7.Bloody Tears 8.Theme from "The Legend of Dracula" 9.Praying Hands 10.Ever Green KICA-1103



こんにちわ！今月から新しくD-SC　BOXも担当させていただきます。今月はごあいさつばかりだけど、ちょ〜簡単な自己紹介がV-DEO&CDインフォメーションのほうにありますんで、そっちも見てやってくださいね。
　さて、まずは4月22日に発売された「ドラキュラ」のこの1枚から、ご紹介いってみましょー。

ドラキュラの一連の曲がクラシカルなアレンジで楽しめるとゆーこの1枚。『ニュークラシック』と付いているだけあって、ただのクラシック的なアレンジではないんです。
　バイオリンやハープの生演奏と同時にコンピューターとシンセサイザーを使って演奏させたと思われる、キラキラしたデジタルサウンドもミックスして収録されています。
　ドラキュラをプレイするときに、ディスクマンなんかでこのCDを聴きながらやると新鮮にプレイできるかもね。

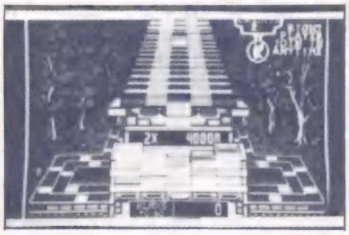
タイトーの大型筐体ゲーム、ギャラクティックストームとウォーリアーブレードが2枚組で登場です。
　ウォリアーブレードはご存知ラスタンサーガの第3作目。あの世界観が帰ってきました。
　そして3D・SFシューティグ、ギャラクティックストーム。このゲームは、タイトー新開発の音源チップが使われていて、音の良さ、表現の豊かさは特筆ものです。ちょっと聞くだけでは、オリジナルもアレンジも区別がつかないほど。ひさびさに高品質のVGMが聴けます。

締め切り⇒5月30日（消印有効）
ハガキ⇒26ページにあります
当選者発表⇒8月号

グレート・ゲーマーのアンニュイな午後を
ブリリアントに演出するYour favarit Goods

6月号プレゼント

① ゲームシティOZ提供クラックス基板（1名）



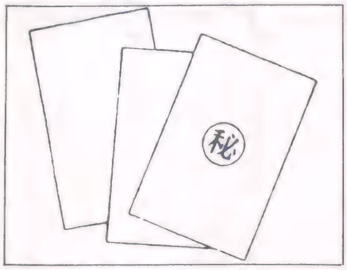
●俺ったらさあ、クラッときてクスッと笑っちまったぜ。

② ㈱ナムコ提供コズモギャング ザ ビデオテレカ（5名）

●メモリー…。いつも美しいものでありたいね。



③ 毎度おなじみ㊙生写真（10名）



●これだけはヒミツにしておきたかったが…。

④ メッセサンオー提供海外版巨大シール（1名）

●この大きさ。どこにはったらいいのやら。



⑤ コナミ矩形波倶楽部森本ゆきえさんサイン色紙＆サイン入りトレーナー

●こ、これはあ〜。オレも欲しいぞぉ!!



⑥ セガ・エンタープライゼス提供メガ用ソフト・シャイニング・フォース（1名）

●RPGで、この迫力ある戦闘シーン、並じゃないぜ。



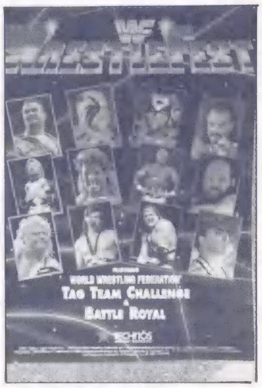
⑦ アスペック提供テトリス2 Tシャツ（1名）

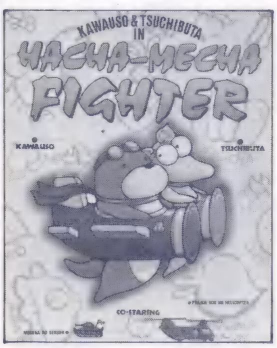
●このTシャツ。今年の夏はぜひ君に着てほしい。



⑧ テクモ提供レッスルフェスト巨大シール（1名）

●オレはこのシールを背中にはって寝る!!





⑨ テクモ提供ハチャメチャファイターポスター（5名）

●殺風景なキミの部屋も、このポスターをセットすれば、ホラ、もう、そこは…。どこだっけ？



●ミック・ジャガー、イトーヨーカ堂、土星の輪とくれば、アイランドテレカだ。あーナンダロネー。

⑩ ゲーメストアイランドオリジナルテレカ（5名）

当選おめでとう 4月号プレゼント当選者発表

①セガ・エンタープライゼス提供ゲームソフト
鈴木 輝也君（宮城県）
吉原 隆夫君（東京都）
田中 智彦君（熊本県）

②アイレム提供サンダーブラスターポスター
浅野 修平君（東京都）
小沼 紀男君（東京都）
竹内 利樹君（愛知県）
田中 篤利君（福岡県）
當山 清弘君（沖縄県）

③SNK提供メモリーカード
秋場 英樹君（北海道）
坂本 勇二君（埼玉県）
村田 敏行君（東京都）
金澤 夢子さん（東京都）
木村 雅史君（石川県）
中村 正浩君（山口県）
土居 一仁君（高知県）
河合 稔 君（愛知県）

藤丸 真也君（福岡県）
平川 華織さん（熊本県）

④ゲームシティOZ提供クラックス基板
影本 周士君（大阪府）

⑤ゲーメストアイランドオリジナルテレカ
中島 邦陽君（茨城県）
小川 晋一君（東京都）
佐々木 章人君（千葉県）
出口 賢次君（愛知県）
村上 哲也君（愛知県）

⑥編集S氏提供ゲーメストクレイジーセット
松井 真 君（富山県）

⑦毎度おなじみ㊙生写真
井上 忠 君（群馬県）
高村 正夫君（新潟県）
杉山 勉 君（大阪府）
森西 保友君（大阪府）
山田 芳範君（兵庫県）
諏訪 邦宏君（岡山県）
河村 直也君（愛媛県）
梶川 英敏君（愛媛県）
石原 孝則君（愛知県）
中村 憲司君（福岡県）

⑧栗原桃郎直筆感想文シリーズVol.1「僕とアイランド」
佐藤 一 君（秋田県）
倭文 数騎君（神奈川県）
日吉 泰成君（静岡県）
奥村 晋司君（奈良県）
中川 利裕君（福岡県）

※ところで最近、「グッドなPHOTO」が来ないんですけどぉ。え？そんなもの知らない？そりゃちょっと、いけませんねえ。君の写したエキセントリックかつセンセーショナルなイカした写真を送ってほしいのだ。プレゼントコーナーをはじめとして、優秀作については多様な場所で使用を検討中。

インフォメーション　フロント・ライン

3年間の研究開発、ついに実る！

新開発システムボード発表!!

発表！

アーケードがアーケードを超える！

　とにかくものすごいスペックを持ったシステムボードの開発、それにパワーアップしたシステム32、そして4月以降のニューゲームについての発表会が3月27日、品川にある新高輪プリンスホテルにて行われた。
　なんといっても今回は、今までのハードを大きく上回るパワーをもったシステムボードに注目が集まった。
　その名もCGシステムボード「MODEL　1（仮）」だ。
　このシステムボードは、3年間にわたり研究されてきたもので、これからのアーケードゲームの世界を変えてしまうほどのパワーを秘めているといっていいだろう。
　どんな性能か。少し書いてみると、まず、ゲームの中枢、CPUに32ビットCPU、NECのV60にプラス、富士通DSP演算プロセッサを搭載、従来のゲームボードの数十倍の演算能力を持っていること。
　この能力を武器に、1秒間に最大18万ポリゴン表現可能になり、よりハイレベルのCGが可能になった。
　また、1600色発色できたり、CDレベルの44㎑という高音質な能力ももっている。
　このシステムボードの第1弾として、体感ゲーム「B.V.（仮）」というFーゲームを用意。
　これに、ヨコとタテの比率が16対9というハイビジョンサイズの高解像度モニターを発表。併せて使うことが可能で、4対3の従来のモニターでは味わえない臨場感を得ることができる。
　もう1つシステムボードが発表された。
「システムマルチ32」
　これは、従来のシステム32を改良し、処理能力の高速化



中央が桃田選手。この3人が今シーズン、どんな活躍をするか楽しみだね。

カプコンレーシングチーム情報!!

　モータースポーツ界で、あのカプコンが大活躍だということは知ってるよね。カプコンレーシングチームは、全日本F3000に和田久選手が、F3では石川朗選手がそれぞれフルエントリー。
　去年、和田選手は体調をくずし、戦績は今一つだったが、石川選手は入賞6回、ランキング8位と大健闘、今シーズンの期待は大きい。
　さて、波に乗るカプコンレーシングチーム、今年は海外にも進出するのだ。アメリカのインディアナポリスで開催される、'92年PPGインディ・カー・ワールド・シリーズ第4戦「インディ500マイルレース」に出場する桃田健史選手をフルスポンサードするのだ。インディ500マイルレースといえば、F1のモナコGPや、ル・マン24時間レースと同じくらい有名なレースだよね。そのインディでどんな試合を展開するか、日本国中で注目の的だ。アメリカでは5月24日(日)にレースが予定されている。いつTV中継されるかわからないが、みんなもカプコンレーシングチームを応援しよう！



この人がチームオーナーのローエン・A・カズマ氏だ。

君による君のための

カプコンからのプレゼント

　ゲーム大好き人間の君ならカプコンのゲームは、ほとんどこなしているだろう!!
　そこで、カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて送ってほしい。
　戦い続ける君だからこそ、海よりも深く、空よりも広く、心に募る想いがあるはずだ。
　その熱い気持ちを送ってくれた君には、PGC（プレイゲームカード）がプレゼントされる。LUCKY!
　さあ、ペンを握れ。
そして、大阪カプコンへ送るのだー。
　しかし、熱くなりすぎて、（住所・氏名・年齢・職業・電話番号）
を、忘れちゃいかんぞ～。

革新的な（ヒューマン）ダイヤルQ2

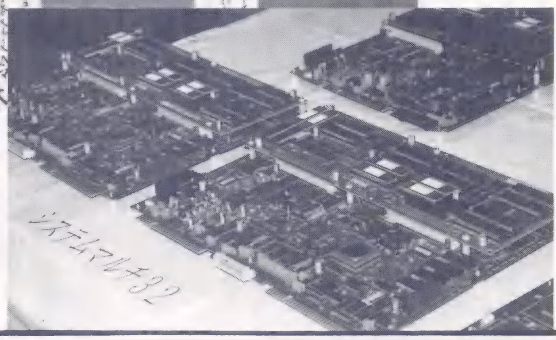
　ヒューマンは、ダイヤルQ2をコンピュータ・エンターテインメントとして確立すべく、年齢制限なし（16歳未満は不可）・景品なしという健全方針と著名な声優の採用というメジャー指向を導入しました。
　開始日は3月20日。ホラー・アドベンチャー、クイズ・アドベンチャー、SF、ファンタジー、ラブ・ストーリーなど順次メニューに入っていくそうです。
　電話番号は
0999(336)871
（3分で180円）



カプコンレーシングチームのキャンギャル。細いなー。







アンテナを張れ!
5月病をふきとばせ!
別れた彼女は早く忘れろ!!

SEGA & 新製品の

に成功、1・5倍の能力になった(ちなみにシステム18の約7・5倍)。

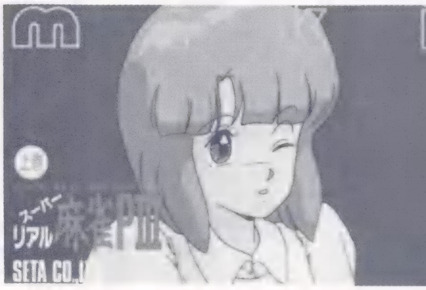
このボードでは、1つのボードで、2台の筐体をコントロールできる機能がつき、通信ものでは、2台いるものが1台になるというコストパフォーマンスの優れたものとなった。

この2種のシステムボード、今度の作品に期待できそう!

そして新製品の発表として、「ゴールデンアックス・デスアダーの復讐」(システム32)や、「ウォーリーをさがせ」(システム18)や、「所さんのまーまーじゃん」(システム24)――以上ビデオゲーム。さらに今や大ブーム「UFOキャッチャー」の新しいものや、ポップコーン自動販売機なるものまで、ゲームセンターにはなくてはならないアイテムがどどーんと出ていた。

「MODEL 1(仮)」は、1年以内に3種出るらしいので、超期待しているのだ。まずはF1、発売は7月か。

——PⅡ、PⅢのコミック化検討中 そこで聞きたいのだ!!



実は今、ゲーメスト&新声社ではPⅡ、PⅢのコミック化を検討中。

そこで、みなさんにどんなストーリーが好きなのか、誰を主人公にしてほしいか、どんなノリにしてほしいか教えてもらいたいのだ。

書き方はどんな書き方でも自由でーす!

教えてくれた人には、全員にPⅢの豆本をプレゼントだ。

①PⅡ&PⅢのコミックをどんな感じにしてほしいか

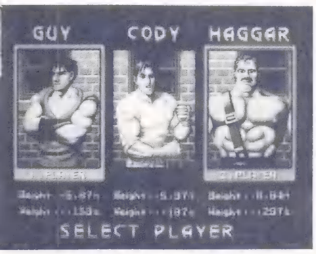
②250円分切手

③あて名カード※

コミック化への意見のほかに①〜③を同封してくれれば全員に豆本上巻をプレゼントしちゃうぞーい!!

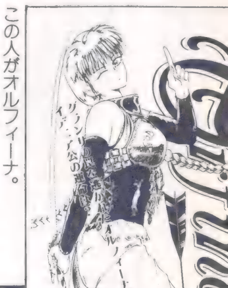
※あて名カードとはあなたの〒番号、住所、名前を名刺くらいの大きさに書いてちょーだい。これを封筒にはります。

-X68に移植だ!!——



"あの"カプコンのファイナルファイトがX68に移植されたぞ。全ステージ移植と2人同時プレイ&ガイ、コーディー、ハガーの3人がそろっておりまーす。発売日は未定。

おすすめコミック『オルフィーナ』



この人がオルフィーナ。

今はなき(笑)え、復活した?コミッククラフトを支えた、あの天王寺水族館の代表作『オルフィーナ』がとうとうコミックスになったゾ!!

クラフトなんて雑誌読んでなかったという人の為にちょっとストーリーを説明してあげよう。

美しく豊かな王国コルデア。その平和は、ある日突然襲いかかった新興国家グランザによって無惨にも踏みにじられた。コルデアの地はグランザの手に落ち、王家の人々は皆殺しにあった。

しかし今、コルデア王家の名を継ぐ者、オルフィーナ姫がコルデアの圧制を打ち砕くべく一人旅立った…。

清楚で艶っぽいオルフィーナ姫。彼女の忠実な護衛獣、一角狼、のトリファー。

姫を慕い、彼女と旅をともにする若き(自称)義賊シスン。オルフィーナがグランザを倒せるのはいつの日か…。

1030円、白夜書房から。

めざせ ハイスコア!!

この号が出るころは、みんなワクワクのゴールデンウィーク。しかし、私は1人さみしくハイスコア集計。しくしく。あ～あ、どっかいきて～。(まだ免停中の担当)

ゲームランドキンコンカン&ドリーム ☆=6

宮城県仙台市若林区土樋45-3 ☎(022)268-9498(キンコンカン)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アラビアンファイト	10,380	みちひろ借金わすれたか	5面ゴルドー
2	アラビアンファイト	12,090	TROPICAL-CAT	5面ボス ラマーヤ
3	ナイトオブザラウンド	461,650	CCC小野寺	ランスロット ALL
4	シュトラール	999,999+α	Y.S ソースおまちん㊐	ALL
5	ウルフファング	1,192,600	SYNPHO	Aコース蒼龍 ALL
6	メタルブラック	592,930	MS-MESSTAH	ALL ㊉
7	キャプテンコマンドー	236,200	しげ太	ジェネティー ALL
8	タンクフォース		やってくれー	たのむ
9	ウルフファング(SPモード)	3,069,810	ジョー荒木㊎	剣 ALL
10	A-JAX	2,229,100	やら	ALL ㊉

ゲームランドアタック ☆=1

宮城県仙台市宮城野区萩野町4-5-41 ☎(022)235-8794

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	3/31スト対戦大会	同点決勝の末11ポイント	銀河帝国軍上級大将	優勝 ケン使用
2	ストリートファイターII(ガイル)	1,486,000	ドリームのスパるだけ夫	1コインオール P×21
3	サッカーブロール	スペイン使用	びっくりしたなーもう!	1コインオール
4	キャプテンコマンドー(フーバー)	213,210	イデア会々長	1コインオール
5	レジオネア(フランク)	830,000	自由惑星同盟軍上級大将	ラウンド4
6	レジオネア(クリス)	869,450	WDK	ラウンド4
7	レジオネア(アルフレット)	611,350	WDK	ラウンド3
8	餓狼伝説(テリー)	443,500	WIN	1コインオール P×13
9	餓狼伝説(アンディ)	455,100	銀河帝国軍上級大将	1コインオール P×14
10	餓狼伝説(ジョー)	612,700	EGAオーダイン少年	1コインオール P×11

COUGAR(鶴岡・新庄・米沢) ☆=2

山形県山形市飯田5-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス	508,700	クーガーハイスコア存続委員会長 IHI㊄	7面 F-14使用
2	ストリートファイターII(ブランカ)	1,450,000	HASSE	ALLクリア P=ALL
3	ストリートファイターII(ケン)	1,420,200	OZA ㋗	ALLクリア P=ALL
4	クイズ三国志	910,400	NOB ㋗	ヘルパー×2 ALLクリア
5	ギャロップ	310,320	HASSE	1-D
6	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	249,350	えの ㋗	ALLクリア
7	ナイツオブザラウンド	206,720	H.S	5面 アーサー
8	キャプテンコマンドー(ジュネティー)	205,470	サガットで天下一をめざす O.A	ジェネティー ㊧ ナシ 新庄店
9				
10				

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆=3

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング(5-A)	1,308,010	ギャラいけ	1コインALL 羅刹使用
2	ウルフファング(5-D)	926,500	はしも	1コインALL 虎徹 使用
3	コズモギャングザビデオ(1P)	9,589,660	コズモCD化希望しい	GANG33 ボス2段階
4	コズモギャングザビデオ(2P)	14,549,430	ビック&東海	GANG33 ゴルゴ13使用
5	ラストリゾート(1P)	412,700	ギャらいけ	2-3ボス
6	ソニックウイングス(1P)	861,400	KEMA	ST2-4 AJ37使用
7	タンクフォース(1P)	836,200	おれの戦車がぁ~! 燃太郎	ST36 1UP×5
8	キャプテンコマンドー(キャプテン)	218,630	ジェノサイ山	1コインALL
9	メタルブラック(1P)	556,300	レギオン大好き㊅	1コインALL 残×1
10	サンダードラゴン(1P)	5,246,600	CBX	ST11ボス

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アラビアンファイト(シンバット)	14,300	社会復帰だZZL(成美ちゃん)	1コインノーマル 3人設定 6面
2	アラビアンファイト(ラマーヤ)	14,270	やきにくどーじょーZZL	1コインノーマル 3人設定 6面
3	アラビアンファイト(ゴルドー)	18,680	やきにくどーじょーZZL	1コインノーマル 3人設定 最終面
4	F-1エキゾーストノート(ベストラップ部門)	0'50"74	BMC-SHO	MT DP=200
5	ライオットシティ(3人設定)		BMC-SHO	3面 1コイン ノーマル㊧付き
6	GPライダー(AT)	0'44"80	GRT-会長㊮	DP=105
7	メタルブラック(1P)	519,790	NON-MID㋘㋒	残0.ALL 1コイン
8	クイズ地球防衛軍	166,000	BMC-SHO	3面イージー
9				
10				

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アラビアンファイト	4,600 / 10,150	KYA / KAN	シンバット / ラマーヤ
2	アラビアンファイト	8,690 / 8,340	KYA / KAN	ゴルドー / ダッタ
3	ウルフファング	569,730	KAN	麒麟 TYPE59 5-C
4	クイズ地球防衛軍	406,300	DDT'@(Dr.●ロ)	ノーマル
5	コズモギャングザビデオ	6,291,530 / 16,417,340	KAN / KANとDDT'ハゲ	ノーマル 27面 / ノーマル 32面
6	ヘクシオン	250,654 / 332,428	あっちゃんY.O / あっちゃんY.O	44,128 ノーマル / 59,191 フォーム
7	キャプテンコマンドー	204,820 / 110,620	FLG#-6"DDT" / キングオブアッシー	ノーマル ALL / ノーマル
8	キャプテンコマンドー	101,230 / 97,240	キングオブアッシー / キングオブアッシー	ノーマル / ノーマル
9	ナイツオブザラウンド	205,240 / 301,700	KAN / もりもりもりと	パーシバル / ランスロット
10	シュトラール	948,040	????の人! 誰でしょうか?	ノーマル ALL

ハイテクセガ青森&新町 ☆=11

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	203,970	私も石化しましたBY 山陸	コマンドー クリア
2	キャプテンコマンドー	168,630	K氏三段攻撃にか、にゃっ、にま!	ショウ 8面ボス
3	キャプテンコマンドー	237,070	五浪めざしてまっしぐら!!EGP	ジェネティー クリア
4	タンクフォース	905,700	RPSグループ 2nd夜の詩人	クリア
5	アラビアンファイト	13,670	星流学園ウラ番 折鶴の結花㋣	6面 シンバッド
6	アラビアンファイト	12,000	だまって押すんだとAと BWonderAOT	ゴルドー 6面
7	F-1エキゾーストノート	50"11	それぞれの旅立ち! DGRSネッシー君㊎	AT 200P
8	クイズ地球防衛軍	570,400	僕は飛びましぇ～ん! Wonder AOI	クリア
9	ナイツオブザラウンド	320,710	俺が俺が俺が○る?	アーサー 6面
10	レジオネア	268,950	星流学園ウラ番 折鶴の結花㋣	2面 クリス

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザビデオ(1P)	9,922,810	PONだ!!	31面100万×3 SF×6
2	コズモギャングザビデオ(2P)	14,820,090	PONだ!!&INT	33面3千共有
3	スティールガンナー2	214,480 / 211,480	RADISH-T.S / PONだ!!	クリフ1人プレイ / ガルシア1人プレイ
4	クイズ地球防衛軍	716,700	DIXIE.MOMO 花やさん	1コイン
5	ウルフファング(猿飛)(閃光)	1,234,800 / 1,077,710	RADISH-T.S / PONだ!!	AコースALL / BコースALL
6	ウルフファング(猿飛)(閃光)	857,640 / 818,210	PONだ!! / PONだ!!	CコースALL / DコースALL
7	ウルフファング	1,454,050	PONだ!!	スペシャルモード 4-A不知火
8	キャプテンコマンドー	200,910	ATS&PONだ!!(ジェネ&フーバー)	2人プレイ
9	キャプテンコマンドー	226,890 / 175,560	ATS / 閑斎生TAR	ジェネティー / キャプテン
10	キャプテンコマンドー	155,160 / 214,080	PONだ!! / PONだ!!	ショウ / フーバー

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナイツオブザラウンド	427,020	クソゲーの天才	ランスロット L-16
2	コズモギャングザビデオ	8,399,300	Y.S.	ラストボス
3	タンブルポップ	1,103,300	RYUZI(MARS)	ALL
4	コズモギャングザビデオ	7,218,490	T2×1000	30面
5	F-1グランプリ	6'18"994	TAG(MARS)	Aコース中嶋 40PTS
6	F-1グランプリ	7'18"714	TAG(MARS)	Bコース中嶋 40PTS
7	F-1グランプリ	7'21"777	TAG(MARS)	Cコース 同上
8	F-1グランプリ	7'57"899	TAG(MARS)	Dコース 同上
9	ゴルフィンググレイツ	-12	TAG(MARS)	ALL
10	ゴルフィンググレイツ	-8	RYUZI(MARS)	ALL

プレイシティキャロット旭川店 ☆=15

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スティールガンナー2	285,270	くまのプーさん M.M.K'	2Pオール合計
2	コズモギャングザビデオ	10,454,710	SHADOW-K.T㊙	G-33 ㊧ 1コイン
3	コズモギャングザビデオ	22,370,030	SHADOW㊙ AMUL	2Pオール ㊧
4	ストリートファイターII	1,771,200	SHADOW-K.T	ガイル オール㊅ DK0×30
5	キャプテンコマンドー	209,030	完全復活!TAK	1コインオール ジェネティー
6	ブロックブロック	71,690	SHADOW-K.T	1コインオール ビギナー
7	はちゃめちゃファイター	15,203,250	XLim-KDO/2	1コイン6面 つちぶた使用
8	ゴークス	484,000	AMUL&OH!NO!	2P合計 5-6
9	F-1グランプリ	6'18"539	モーニング	Aコース 40P ノーマル
10	F-1グランプリ	8'13"445	モーニングかただ	Dコース 40P ノーマル

ファミリーランドピノキオ ☆=2

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,446,200 / 1,430,800	黒豚瀬泉 BY西山君 コーヒーはUCC	ケン ALL / ブランカ ALL
2	ナイツオブザラウンド	295,690	けっこう強いっス AHO(SG)	ランスロット6面
3	コズモギャングザビデオ	13,998,580	RUMIさんに愛の言葉は沢山あるけど	ALL HARDRANK
4	ソニックウイングス	684,200	見てるだけでドキドキします。魔法使い山田	2-1 AJ37 るみさん大好き
5	タンクフォース			
6	その他HISCORE募集中!!			
7				
8			今月「も」スペースが沢山あまってしまった	トホホ
9				
10	ストリートファイターII'	入荷予定!!	店員はバルログだぁ!	4月15日に入荷します。

ゲームプラザヴィクトリア ☆=10

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー(ジェネティー)㊧㊆	258,850	CIA	ALL 1ミス ハガー×0
2	キャプテンコマンドー(フーバー)㊧㊆	245,700	HOZA-やまじもどき	ALL 1ミス ハガー×2
3	キャプテンコマンドー(ショウ㊧㊆)	195,250	HOZA-やまじもどき	9面中ボス ハガー×1
4	ナイツオブザラウンド(ランスロット㊆)	409,380	QS-リキさま!	最終面LV-16 1UP×1
5	クイズ地球防衛軍	900,800	クイズおやじ㋫	ALL 89% 1コイン
6	ゼクセクス㊧	2,695,600	EXE-ゆうすけ㊎	2周ALL 1UP×1 大吉
7	ストリートファイターII(ケン㊧)	1,532,400	QS-リキさま!	ALL㊅ Ⓦ19 Ⓟ0
8	ストリートファイターII(ガイル㊧)	1,591,200	LDN-じゅん	ALL 3万落ち Ⓦ13 Ⓟ1
9	サンダーブラスター㊧	9,234,560	HU-DOGE-SCI	ALL 残×0
10	F-1グランプリ(Aコース)	6'13"732	B・B	ALLアレジ 40PTS

㊣デパートファミリーランド ☆=6

北海道北見市北二条西一丁目 ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス	480,300	CFW	(F-14)
2	ザ・キングオブドラゴンズ	1,997,800	J・GOTTSU	エルフ
3	キャプテン・アメリカ	775,800	JUN	アイアンマン
4	餓狼伝説	549,600	横村 裕	ジョー東
5	餓狼伝説	473,700	RO	アンディーボガード
6	餓狼伝説	419,000	兵藤真由美	テリーボガード
7	キャプテンコマンドー	199,850	SABA	ジェネテイ
8	キャプテンコマンドー	195,470	SABA	キャプテン
9	キャプテンコマンドー	187,230	SABA	ショウ
10	キャプテンコマンドー	191,720	SABA	フーバー

今市ゲームセンター ☆=5

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ガイル)	1,852,400	会社復帰記念 STEAL-CYR-HAK	PB×22 D×36 爪×2 (連)
2	ストリートファイターII(ダルシム)	1,373,000	給料全部○○○ STEAL-CYR-HAK	PB×20 爪×2 (連)
3	ナイツオブザラウンド(ランスロット)	304,590	セーラー服同窓会入会 STEAL-MYS	ST6 1コイン (連)
4	ナイツオブザラウンド(パーシバル)	217,780	入社記念by身障長男? STEAL-MYS	ST5 1コイン (連)
5	キャプテンコマンドー(キャプテン)	203,350	昇龍拳-STEAL-CYR-MER(星)(と)	ST9 1コイン (連)(必)
6	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	217,600	くそうま青少年 STEAL-CYR-MER	ST9 1コイン ハガー×2 (連)(必)
7	キャプテンコマンドー(フーバー)	194,090	合格記念連載 STEAL-MIE	ST9 1コイン (連)(必)
8	キャプテンコマンドー(ショウ)	152,130	兄は、くそうまMER STEAL-MIE	ST8 1コイン (連)(必)
9	ウルフファング	834,020	僕に○本を譲って下さい STEAL-YUK	5-D ALL タイプ56
10	ストリートファイターII' 開く予定	入荷後大会を 出場者全国各地より募集	連絡先は当ゲームセンター	事務所まで

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス	497,000	REP・RO-BATE-REM	1-7 ボス
2	キャプテンコマンドー(キャプテン)	202,280	キャプテンド	ALL
3	キャプテンコマンドー(ショウ)	196,200	キャプテンド	ラストボス
4	キャプテンコマンドー(フーバー)	219,880	キャプテンド	ALL
5	ウルフファング(Aコース)	860,000	ハゲカマ	5面 電光
6	ウルフファング(Bコース)	1,040,600	ハゲカマ	ALL 電光
7	ウルフファング(Cコース)	832,300	ハゲカマ	ALL 電光
8	ストリートファイターII(ガイル)	1,578,700	ハゲカマキリ	ALL
9				
10				

ファミリーランドカーニバル ☆=3

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2227

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツオブザラウンド(ランスロット)	483,920	NO.839	1コインALL
2	ナイツオブザラウンド(アーサー)	456,790	サムライはつよかった(マ)	1コインALL
3	ウルフファング(Cコース)	833,400	本命は隼鷹(染)	1コインALL TYPE-蚊
4	ウルフファング(Dコース)	757,490	初スリラー打ち止め byおろちょんぱ博士	1コインALL TYPE-月光
5	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	190,500	DS「ダークシュナイダー」郡山	最終面ボス
6	ストリートファイターII(春麗)	1,392,000	ブランカのバカヤロー byわたぶ	1コインALL
7	ゼクセクス	2,518,900	T・K	2-6
8	F-1グランプリ(Aコース)	6'13"861	社長!100円はつらい	1コインALL
9	F-1グランプリ(Bコース)	7'29"809	広瀬剛.女とどこまでいった?	1コインALL
10	メタルブラック	524,530	自爆してんぢゃねーよ	1コインALL

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=23

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	F1グランプリ(Aコース)	6'28"827	さどがしま	ノーマル 30点 モレノ
2	F1グランプリ(Bコース)	7'43"865	しょうどしま	ノーマル 26点 モレノ
3	F1グランプリ(Cコース)	7'12"007	あまみおおしま	ノーマル 40点 あぐり
4	F1グランプリ(Dコース)	8'16"633	あわじしま	ノーマル 40点 モレノ
5	スティールガンナー2(ガルシア)	268,190	LSP-MSO-OUT	ノーマル ALL 64.1%
6	サッカーブロール	全面クリア	LSP-MSO-OUT	ノーマル スペイン使用
7	コズモギャングザビデオ(1P)	8,117,680	弾性体の力学	ノーマル 33面 ボス
8	スターブレード(連)	1,486,100	UNI	ノーマル ALL
9	キャプテンコマンドー(フーバー)	203,960	チョコボキック	ノーマル ALL
10	ウルフファング(スペシャル)	1,336,690	リードくん	8面 閃電使用

ハイテクセガ桐生店 ☆=5

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ブランカ)	1,506,000	ハゲカマ	ALL D×8 ツメ×1オールパ
2	キャプテンコマンドー(キャプテン)	192,850	ハゲカマ	ALL (連)(必)付き かせぎなし
3	ナイツオブザラウンド 円卓高校二年留年ランスロット	370,550	NAL 3 二年円卓組 残り[illegible]	ノーマル 7面 杖×0(残)UP×0
4	ナイツオブザラウンド(ひげ面17歳のアーサー)	291,310	地獄の伝書鳩 二年円卓組 給食係	ノーマル 6面 杖×0(残)UP×0
5	出たな!!ツインビー	2,013,450	ガボラII②	ノーマル 5機 2周目3面
6	はちゃめちゃファイター	9,845,750	ガボラII'②	ノーマル(連)ナシ 5面
7	ストリートファイターII(隆)	1,334,400	Z・L 手ダーク 足払い弱波動昇竜拳!!	DKO×6爪×1 P×21タルのがし
8	ストリートファイターII(女王様とお呼び!部門)	踏みつけ、174回	地獄の伝書鳩 足癖悪い大賞金賞授賞	174回中19回 3段踏み
9	クライムファイターズII(ドラマ性99部門)	金的げり108回	謎の武道家 X もう俺に煩悩は無い!	ブーマー使用5機 2-4で達成
10	クライムファイターズII(ブラッド)	447	謎の武道家 X	ノーマル 5機 3周目エキストラ

ハイテクセガ高崎 ☆=123

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライオットシティー(ポール(連)なし)	1,958,650(最終面)	ESSAY-MYK	ノーマル2人設定 (必)付き 1コイン
2	アラビアンファイト(シンバット(連)なし)	25,830(全面クリア)	ESSAY-大穴船長	ノーマル2人設定 (必)付き 2Pver
3	アラビアンファイト(ラマーヤ(連)なし)	25,050(最終面)	ESSAY-ABN(翔)	ノーマル2人設定 (必)付き 2Pver
4	アラビアンファイト(ゴルドー(連)なし)	22,100(全面クリア)	ESSAY-ABN(翔)	ノーマル2人設定 (必)付き 2Pver
5	アラビアンファイト(ダッタ(連)なし)	25,570(最終面)	ESSAY-大穴船長	ノーマル2人設定 (必)付き 4Pver
6	サンセットライダーズ(ボブ(連)付き)	1,082,820	ESSAY-Mig-空生透	ノーマル3人設定 ALL 超ヘタ
7	サンセットライダーズ(ボブ(連)なし)	1,082,660	ESSAY-Mig-空生透	ノーマル3人設定 ALL 超ヘタ
8	F-1エキゾーストノート(オートマ)	49"71	ESSAY-SOL	ノーマル設定 DP=200あと1秒
9	レーシングヒーロー(イギリス)	60,067,450	ESSAY-SOL	ノーマル設定 ALLBUG使用
10	ラッドラリー(NIGHT)	2'53"937	ESSAY-SOL	ノーマル設定 ALL(1P)

JOYCOM'S ☆=5

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)35-9892

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス	820,300	DEUS-HRO-K・K	F-14 2周目3面
2	ナイツオブザラウンド(アーサー、ランスロット)	508,680 518,440	妖精大好き!氷室万寿	ALL LV16 1up×1
3	ナイツオブザラウンド(パーシバル)	472,460	ブロンウィン大好き! 氷室万寿	ALL LV16
4	キャプテンコマンドー(キャプテン)	216,070	F'-もやせ-AB!	1コイン ALL
5	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	207,170	F'-なげハメ-AB!	1コイン ALL
6	ストリートファイターII(ケン)	1,559,900	F'-スーパードス子	1コイン ALL
7	ストリートファイターII(E・本田)	1,541,000	F'-YM・T	1コイン ALL
8	ストリートファイターII(ガイル)	1,745,000	ABESIM	1コイン ALLⓅ
9	ストリートファイターII(ブランカ)	1,579,000	DEUS-じぇったいゆるさねえ-YMT	WKO×19 ALLⓅ 連付
10	ミューティションネイション	158,800	MONCHAN	1コイン 2-4

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ブランカ)	1,433,400	NOR(実は青森○山高出身)	ノーマルALL(パ) ツメ×0 (連)付き
2	ストリートファイターII(ガイル)	1,636,900	銀の黄昏練金術会"SPT"	ノーマルALL(連)
3	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,435,100	JKD-Y,Y	ノーマルALL
4	キャプテンコマンドー(フーバー)	204,590	MRP	ノーマルALL
5	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	222,780	杉山慎一ファンクラブ	ノーマルALL
6	キャプテンコマンドー(キャプテン)	197,270	フーバーは思いさんに似てる	ノーマルALL
7	コズモギャングザビデオ	14,746,140	1、2、3で跳んじゃダメ!(ねごと)	ノーマルALL
8	サッカーブロール	ALLクリア	つかつか	ランクレベル4
9	餓狼伝説(ジョー)	831,700	ELFRED(妖)	ALL
10	64番街	1,123,852	いつかおやじ引退!	ノーマル R-5

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング	959,300	イッチー I.T	1コインALL 天雷 Bコース
2	スティールガンナー2	236,380	中央高校図書委OB(牧)	1コインALL 63.0%
3	コズモギャングザビデオ	8,385,120	SHIN	1コイン R33 (連)なし
4	クイズ地球防衛軍	1,050,300	日光の天狗	1コイン ALL
5	ストリートファイターII(リュウ)(連)なし	1,494,500	CLT	1コイン ALL ダル落ちP×21
6	ストリートファイターII(ケン)(連)なし	1,534,700	えむて子	1コイン ALL DKO×少し
7	ストリートファイターII(ブランカ)(連)付き	1,555,000	伊藤さんGWには遊びにきてね	1コイン ALL P×22D×16
8	ストリートファイターII(ガイル)(連)付き	1,409,600	魔B党-ⒽARU	1コイン ALL P×21 D×9
9	キャプテンコマンドー(翔)	182,000	忍者アキンドー(商)	1コイン 最終面 ハガーなし
10	ザ・シンプソンズ(必)	174,800	腹パンチ	1コイン ALL 連なし BART

ハイスコア通信その1 ―お店から―

○プレイランドファンタジア&バレンシア（秋田）

近頃小猿の動きが活発で飼育が大変でゴザル。P.S.某常連が企画したストIIリュウ、ケンリーグ戦に参加してくれた方々ありがとうございます。fromバレンシア

○ハイテクセガ高崎（群馬）

ニューヒーローは入居数日で大家と大ゲンカし敷金、礼金30万円の損害を受けた上、宿なしの身となって現在もさまよっています。（来月以降の彼のスコアに期待してね♡）

○八千代プレイランドカーニバル（千葉）

今月よりアーケードゲームONLYになりました！ゲーマーの皆様是非御来店下さい！

○プレイランドスカイシアター（埼玉）

ハイスコア担当がJUN氏からREOこと塚田になります。よろしく！スコア確認などのTELは平日のPM6時～10時の間でお願いします。by、REO

○ゲームセンターUFO（東京）

来たる5月10日第14回ストII対戦大会を開きますのでひまな人もひまじゃない人もみんなで来てください。担当、田辺まで

○プレイシティキャロット松本店（長野）

ストIIダッシュ四天王対戦が盛り上がっています。一番人気はバルログ。

○鳳ケ丘レジャーセンター（石川）

常連さんが多数卒業されたのでさみしくなりました。みなさんお元気で、新作情報待ってます（実は業界に進んだ人が多いのだ）。by、ZAP

○ビッグキャロット京都（京都）

BC京都は京都駅烏丸中央出口A1バス乗場から4番、または14番のバスに乗り「河原町今出川」下車。ミスタードーナッツの地下です。遠征お待ちしています。

○ジャンボ&ABC（大阪）

ABCのストII大会は、去る3月14日の50回大会をもって終了いたしました。参加してくださった皆さん、ありがとうございました。次はストIIダッシュで…！by、主催者代表、ESW−I−KAⓌ(弟)

○タイトーイン002スタジアム（大阪）

ストリートファイターが入りました。サガットはぷよぷよした体つきをしていました。ちなみに、㊁はニンニクの㊁です。担当

○チャレンジャー関大前（大阪）

今さらながら当店にもストリートファイターIIの対戦台ができました。近くに来られたときはぜひやっていってください。50インチモニターでお待ちしています。店員I

○プレイシティNASA杉本町（大阪）

現在「ストIIダッシュ対戦ツアー東北」を計画中！夏休みに行く予定です。遠征してほしいゲーセンの方々連絡ください。ただし、条件として3～5人を泊めれる所のみです。大阪から行くのでお金がかかりますのでよろしくお願いします。TELorはがきください。by、NEC及び常連一同

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	

キリトリ線

No.38 ダライアスII


No.39 AMショー


No.40 クォース


No.41 ゲーメスト大賞

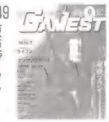

No.42 グラディウスIII

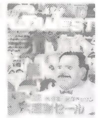

No.44 AOUショー


No.46 コナミ特集


No.47 パロディウスだ／


No.48 パロディウスだ／


No.49 東亜プラン


No.50 大感謝記念


No.51 マジックソード


No.52 AMショー

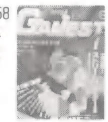

No.53 もしものゲーム

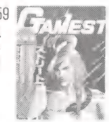

No.54 ゲーメスト大賞


No.55 ドラゴンセイバー


No.56 SNK新時代


No.57 AOUショー


No.58 ストII


No.59 ストII


No.60 ベストゲーム


No.61 ストII


No.63 全日本ストII大会


No.64 ストII


No.65 ゼクセクス


No.66 AMショー


No.67 シューティング


No.68 ゲーメスト大賞


No.69 究極格闘野郎


No.70 ストIIダッシュ


No.71 AOUショー


キリトリ線

キリトリ線

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.38	No.53	No.67
No.39	No.54	No.68
No.40	No.55	No.69
No.41	No.56	No.70
No.42	No.57	No.71
No.44	No.58	
No.46	No.59	
No.47	No.60	
No.48	No.61	
No.49	No.63	
No.50	No.64	
No.51	No.65	
No.52	No.66	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新 声 社

雑誌03659

ゲーメスト バックナンバーをお求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.38('89 11月号)
No.39('89 12月号)
No.40('90 1月号)
No.41('90 2月号)
No.42('90 3月号)
No.44('90 5月号)
No.46('90 6月号)
No.47('90 7月号)
No.48('90 8月号)
No.49('90 9月号)
No.50('90 10月号)
No.51('90 11月号)
No.52('90 12月号)
No.53('91 1月号)
No.54('91 2月号)
No.55('91 3月号)
No.56('91 4月号)
No.57('91 5月号)
No.58('91 6月号)
No.59('91 7月号)
ザ・ベストゲーム
No.61('91 8月号)
No.63('91 10月号)
No.64(S F II)
No.65('91 11月号)
No.66('91 12月号)
No.67('92 1月号)
No.68('92 2月号)
No.69('92 3月号)
No.70('92 4月号)
No.71('92 5月号)

(上記以外のNo.は品切れです)

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新 声 社

☎03-3293-9321

キリトリ線

5月25日消印有効

君こそゲーメスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月 日	達成
面 数		備 考(タイム・残機)	
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

君こそゲーメスト！

その1

コズモギャングザビデオ		21,208,620	MFC-軍曹(天)	個人申請プレイシティキャロット駒沢(東京)
ソニックウイングス		1,468,000 (AJ-37)	平城の髪は俺がきる。TYR-星白金-ひむ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー (東京)
クイズ地球防衛軍		1,154,200	復活!CYR-まじかよ☆えるるーとくん	キャノン最前線 (愛知)
アラビアンファイト	シンドバット	25,830(必)	ESSAY-大穴船長	ハイテクセガ高橋 (群馬)
	ラマーヤ	25,210(必) 最終面	G.M.C.ぱんだ	モンキーハウス本館 (福岡)
	ゴルドー	28,690(必)	MLK	
	ダッタ	32,060(必) 最終面	MLK	
ヘクシオン	ノーマル	4,893,102	私を熊本に連れてって。もう帰れないUYK(級)	ゲームプラザ (熊本)
	ロング	1,111,201	六角形のヒミツはね。ただの六角テ○リス(元)	荏原ゲームコーナー (東京)
	ビッグ	321,324	演出はすごいわね。でも超クソゲーだわ。	
	スラッシュ	177,777	G.M.C.ESP!!	個人申請 モンキーハウス本館 (福岡)
レジオネア	フランク	2,076,750(連)(必)	ESSAY-STER	プレイランド スカイシアター (埼玉)
	アルフレッド	2,178,350(連)(必)		
	クリス	2,091,800(連)(必)		
スティールガンナー2		295,210	"ニヤリっ" NSG-KOU(と)	ジャンボ&ABC (大阪)
ラストリゾート		737,100	ノーベル期待の新星! Wブレードやりたい君	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー (東京)
フーピー		16,556,130	G.M.C.みやさん	モンキーハウス本館 (福岡)
サッカーブロール		ALLクリア	全国10店の皆様	
グランプリスター	モナコ	4′31″66	ベテラン復活ぴー (E)RVS-TRI	キャッスル&YOU² (東京)
	ドイツ	4′31″77	次回コロッセオツアー (E)CYR-MIK	
	日本	4′37″43	EZE	ゲームインDAIEI (千葉)
ナイツオブザラウンド	ランスロット	562,170	しょせん3流(超)(へ)(タ) DEVICE-SEI	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
	アーサー	555,610	こんだけでりゃ いきまんがなTXI	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	パーシバル	524,180	PPN. よ(有)! DEVICE-SEI	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
ウルフファング	Aコース	1,497,000	(円)研会長 (E)VAG-KIA(麻)	キャッスル&YOU² (東京)
	Dコース	1,033,900	永パじゃないっす (E)VAG-KIA(麻)	
マジカルクリスタル		1,001,766	WGFC-はいご	モンキーハウス本館 (福岡)
餓狼伝説	テリーボガード	598,300	SUR-林連研R.T(犯)	サブカルチュア (福岡)
タンクフォース	(連)付き	1,139,200	有田、ファミ通の件許すと思うなよ。(め)	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー (東京)
	(連)なし	1,136,200	愛してます。タンくそ。ESSAY-EPT	プレイランドスカイシアター (埼玉)
メタルブラック	(連)付き	683,160	二人で南国パラダイス (E)RVS-R.Y	キャッスル&YOU² (東京)
F1エキゾーストノート	MT	47″40	MASSACRE LIE	ファンタジアキャロット タマプラーザ (神奈川)
	AT	49″60	僕やります! MOV-ぱくす	チャレンジャー関大前 (大阪)
プリルラ		509,580 (2P側)	柊BUG(死)	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー (東京)
F-1グランプリ	Aコース	6′02″972	WZH	ビッグキャロット京都 (京都)
	Cコース	7′01″243	不正スコア許すまじ! Prof.Y.N	ホワイトハウス箱崎 (福岡)
スラッシュラリー	パリダカ	3′01″41	Ar-Z	個人申請、ゲームズウィル (京都)
ハチャメチャファイター	(連)付き	51,904,540 (2-6)	VMT-ABU	ゲームプラザニューヨーク (神奈川)

例年のごとく、AOUショー明けはニューゲームが多い。と、いうことで、その中でも一番人気だったのが、コズモギャングザビデオ。100万ボーナスも欲しいところですが、なによりも倍率命。

続いて、ソニックウイングス。今月はキャラ別集計はしませんでしたが、次回からはキャラ別で集計します。なお、連射装置に関しては、(連)なしといっしょに集計させていただきます。

クイズ地球防衛軍は、点稼ぎが熱い。112万点台がゴロゴロいます。

アラビアンファイトは、キャラ別で集計です。ラマーヤ、ダッタではクリアならず。ドンマイ！

ヘクシオンはモード別で集計です。ノーマルゲームは1000万点で集計打ち切りを考えています。(1億のケタがありそうなのでキリがない)。

レジオネアもキャラ別集計です。

スティールガンナー2はキャラ別集計はしていません。点効率に差があるとのことですが…。

ラストリゾートは、点稼ぎがきびしい。いったい何点までのびるのでしょうか。

フーピーは早くもクリア。しかし、この点はすごい。

サッカーブロールは、計10店でクリア者が出ています。

グランプリスターは次頁で。

八千代プレイランドカーニバル ☆=15

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザビデオ	18,736,210	おにやんヨ!(御来店有難うございました)	1コインALL 残4 百万×1
2	ソニックウイングス	1,031,200	小僧でポン! KSD-GACHAPIN(田)(止)	1コイン2-6 AJ-37 (連)
3	レジオネア	980,750	KSD-なりお君-GNP	1コイン 4面 フランク (連)
4	キャプテンコマンドー ((連)、(必)付き)	257,880 211,030	ごんべえ(M) KSD-FCM(田)(舎)(者)	ALLジェネティ ALLキャプテン
5	キャプテンコマンドー ((連)、(必)付き)	165,920 231,320	肩身がせまいです。(K) KSD-SAT-ボブ	8面 ショウ ALLフーバー
6	スティールガンナー スティールガンナー2	993,200 198,330	KSD-GNP DDS	ALL もうない ALL
7	ナイツオブザラウンド	217,380	目標ハゲ ハゲ愛好家 SAT-BOB	1コイン 5面 パーシバル
8	ストリートファイターII (ダルシム)	1,583,400	160万は行きたい KSD-STA-ボブ	1コインALL(パ) (D)×27 爪×3
9	ストリートファイターII (ガイル(連)付き)	1,881,000	やっぱりプーが良い! KSD-KAZ(一)(之)(助)	1コインALL(パ) (D)×37 爪×1
10	ウルフファング (Aコース)	1,297,400	本田デブ ざけんな! KSD-FCM	1コインALL 青龍

ゲームインDAIEI ☆=5

千葉県市川市南八幡4-1-7 ☎(0473)76-9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グランプリスター (MONACO)	4′34″20	ABA	ALL かんそう
2	グランプリスター (JAPAN)	4′37″43	EZE	ALL かんそう
3	グランプリスター (GERMANY)	4′32″14	JUN	ALL かんそう
4	アラビアンファイト	14,760	[illegible]は最強!弟子C [illegible]ちゃん♡(媚)	STAGE6 ラマーヤ
5	ヘクシオン	715,906	ALT-(だ)	ライン91 レベル26
6	コズモギャングザビデオ	11,217,640	MIRAGE-MAX(ち)	GANG31
7	ラストリゾート	524,700	HŌRI-CIB	R2-4
8	ソニックウィングス	1,177,400	MIRAGE-MAX(ち)	筋肉大魔王 S2-7
9	レジオネア	1,304,400	SILENT	R.5 フランク
10	ナイツオブザラウンド	503,770	MIRAGE-MRI	ALL L16 ランスロット

プレイランドスカイシアター ☆=62

埼玉県深谷市西島2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レジオネア (フランク)(連)(必)付	2,076,750	ESSAY-STER	ノーマル ALL さらばJUNさん
2	レジオネア (アルフレッド)(連)(必)	2,178,350	ESSAY-STER	ノーマル ALL さらば 明氏
3	レジオネア (クリス)(連)(必)付	2,091,800	ESSAY-STER	ノーマル ALL 2人共死ぬなよ!
4	コズモギャングザビデオ	17,196,410	ESSAY-消滅? 超ピンチ!REO(水)(戸)(行)(け)	ノーマル ALL 泣いたってダメよ
5	64番街 (必)付(連)無	1,756,403	クリア出来るハズが… 4月から荏原にも行く	ノーマル 最終面 2機 1UP×1(F×3)
6	ソニックウイングス	585,500	進学記念。愛します。ESSAY-SC-MIZ(旧)(Z)	ノーマル 1-7 F-14
7	タンクフォース	1,136,200	愛してます。タンくそ。ESSAY-EPT	ノーマル ALL 連射はナシよ。
8	サッカーブロール	全面クリア(1コイン) ブラジル使用	クワガタが うまい♡ (E)-CTF-大出さん(偽)	ノーマル 鬼虫使用 (E)はい～の(E)♡
9	ストリートファイターII (ブランカ)	1,622,200	☆魔王ベルの花魔法☆ CT-KUT-魔王ベル	ノーマル ALL(パ) W×34 つめ×0
10	ストリートファイターII (E・本田)(連)無	1,647,400	引越しで大急がし♡ ESSAY-JUN(社)(会)(人)	ノーマル ALL(パ) W×37 つめ×2

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=3

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,384,500	HACTIYA	ノーマル ケン
2	ゼクセクス	1,678,500	SAMだよ	ノーマル 連なし
3	キャプテンコマンドー	214,920	N.Y	ノーマル ジェネティー
4	メタルブラック	164,260	K・GOSHO	3面
5	ストリートファイターII	1,421,800	さとちゃん 24	ノーマル ダルシム
6	ナイツオブザラウンド	450,530	TEN	ノーマル ランスロット
7	タンクフォース	929,700	ポニーとケイズの店員	ノーマル
8	クイズ地球防衛軍		//	
9			その他募集中!	
10				

荏原ゲームコーナー ☆=187

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス (アメリカF-14(連))	1,368,300	猿超ムカつくいつか絶対に犯す!(三)研H.S	2周クリア※全機種ノーマル設定だよ
2	ミューティションネーション (1P(連))	3,188,900	赤城久留美非公認FC会長EGC-(神)STR	ALL 公認希望 来るしか!
3	ミューティションネーション (1P・(連)なし)	3,173,100	(連)なしじゃ稼ぎ辛いよ。!求ム別集計(お)SPT	ALL 残念! ゼクセ大会2位!
4	ヘクシオン (ノーマル)	LINE436	ラマーヤ奥様インタビュー「昔のゲームより	588463点 LV.117
5	ヘクシオン (ビッグ)	LINE85	演出はすごいわね。でも超クソゲーだわ。」	321324点 Lv.53
6	ヘクシオン (ロング)	LINE545	六角形のヒミツはね。ただの六角テ○リス(元)	1111201点 Lv.161
7	ヘクシオン (スラッシュ)	LINE38	変なモードつけなきゃパートII出せたのに(元)	14041点 LV.[illegible]
8	ヘクシオン (ノーマル点数部門)	2,402,840	ラマーヤでシタいヤりたいお年頃 詠み人(V)	ライン211 Lv.60
9	クイズ地球防衛軍	1,130,800	エナメルピンクの靴欲しい(E)SSC-VAP	ALL 95% 2P側使用
10	ストリートファイターII (リュウ(連))	1,691,100	イラスト実は替え玉? 真相に迫る次回に期待	ALL(パ) つめ3 DKO×47位?

池袋プレイランドラスベガス ☆=9

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サボテンボンバーズ	2,813,600	CBR	20面
2	ソニックウイングス	890,300	土日は中山へ行くぞDMD	2周目4面
3	ヘクシオン	1,108,391	FLAP-ANP激甘	レベル43 ライン152
4	ウルフファング	1,272,030	GMCらじあめ(ず)(ぼ)(ず)(れ)	ALL Aコース 電光使用
5	フーピー	848,220	絶対クリアだ(D)	D-1
6	コズモギャングザビデオ	14,866,310	山	ALL (連)なし
7	スティールガンナー2	222,810	α-DSY-右京	ALL 2P側 53.8%
8	ナイツオブザラウンド	473,470	MEGとその仲間	ランスロット 最終面ボス
9	テキパキ	7,753,390	(超)ラッキー(N)	LV585 カンスト見えた
10	チャリオット	4,289,300	DI-KTM³-たま夫	ALL 残4 (連)あり

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=16

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ	4,591,000	猪野 昌信	ウィザード ALL
2	メタルブラック	522,540	T・A(飯)	ALL 連なし
3	雷電	4,470,630	橋本 智巳	
4	F1エキゾーストノート	0′48″89	横浜の佐々木章	200Point MT 右側
5	サンダーブラスター	2,391,110	みすてないで Good-P	1-5
6	フーピー	296,100	神宮 隆久	B-3
7	レジオネア	322,500	山本 優	
8	ソニックウイングス	311,400	サル吉	6面
9	タンクフォース	117,300	場猿出 御猿	8面
10	デスブレイド	658,550	山田 滋男	アマゾネス ALL

ゲームプラザニューヨーク ☆=2

神奈川県鎌倉市大船1-22-26大船会館2F ☎(0467)44-0027

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	はちゃめちゃファイター (連)付	51,904,540	VMT-ABU	2-6 1周3450万
2	コズモギャングザビデオ	13,799,970	ECM-FISCHER	ALL 残0
3	ウルフファング	1,380,600	町田の福屋より参上! ⒺVAG-きやし(麻)(立)	5-Aクリア 紫電
4	ソニックウイングス (F-14)	842,000	ECM-ZENJI	2-3
5	ソニックウイングス (AJ-37)(連)	942,000	ECM-ZENJI	2-5
6	ナイツオブザラウンド (ランスロット)	503,590	COW-(遊)(人)	ALL
7	ナイツオブザラウンド (アーサー)	495,320	CUW-(遊)(人)	ALL
8	キャプテンコマンドー (翔)(連)(必)	199,280	ECM-ZENJI	ALL
9	キャプテンコマンドー (フーバー)(連)(必)	266,530	BOA-まこりん(よ)	ALL ハガー×0
10	ナイトストライカー (Rゾーン)	94,061,950	CYR-穴埋君	ALL PB×6

西銀座ゲームプラザ ☆=4

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラストリゾート (連なし)	505,700	C&P-ILM(み) 森谷元気か?	2周目5面
2	ヘクシオン (1P・ノーマル)	4,808,152	ヘクシオンう-かぜひいた FLAP-ANP	レベル82 ライン284
3	コズモギャングザビデオ (1P)	14,990,320	C&P-ILM(み)	ALL 残1
4	アラビアンファイト (ラマーヤ)	11,150	YAS	5面
5	ナイツオブザラウンド (ランスロット)	528,500	KEI.O AMで会いましょう!	ALL
6	レジオネア (フランク)	1,597,500	クリアできなかった FLAP-ANP	5面ラスボス前 1UP×1
7	レジオネア (クリス)	982,300	FLAP-RYU	4面ボス
8	ストリートファイターII (ケン)	1,564,300	無冠がとれた? 帝王Mr.K	ALL D×38 ツメ×0
9	ストリートファイターII (リュウ)	1,522,100	FLAP-Tsubasa	ALL D×? ツメ×1
10	あしたのジョー伝説	301,000	穴うめだけど… S・K	ALL

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,405,300	CTN	ガイル 1コイン ALL
2	ストリートファイターII	1,383,900	DRAGON VASTER	春麗 ALLパー DKO×5
3	ウルフファング	764,400	松本の大王	1コインALL Dコース
4	キャプテンコマンドー	186,090	HANIWA	ジェネティー 最終面
5	キャプテンコマンドー	184,600	JRA-MA。TAO	キャプテン 最終面
6	ナイツオブザラウンド	359,530	ENO	1コイン7面 L=16 アーサー
7	ラストリゾート	289,400	A・A・A	
8	餓狼伝説	541,600	ガイル少佐	テリーALL ノーマル
9	餓狼伝説	520,700	かぴン	アンディーALL ノーマル
10	F-1グランプリ	7′54″759	マンセル魂	Dコース

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツオブザラウンド	1コインALL 474,180	DES-GBY	1UP×0 ランスロット使用
2	コズモギャングザビデオ	7,209,270	DES-ILM	1コインR-33
3	ヘクシオン	227,114	DRA	ノーマルゲーム LEVEL-28ライン99
4	フーピー	484,730	人間模怒寄	C-3
5	クイズ地球防衛軍	1コインALL 621,000	MIKI	はっぴーえんど!
6	ストリートファイターII	1コインALL 988,500	ZOO	春麗使用
7	キャプテンコマンドー	(2P)146,540	(1P)REO (2P)JOE	キャプテン、ジェネティ 1コインラストボス
8	餓狼伝説	1コインALL 679,700	CHU、Q	ジョー東 P×7 D×5
9	出たな!!ツインビー	1コインALL 1,338,000	ACHA	ついにやったよ!
10	ドンプル	R-14 5,301,410	APO(ら)	超ひさしぶりにやった…

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬区東大泉1-35-6 永楽ビル2F ☎(03)3978-5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	226,940	太かり お待たせ盛り	ALL
2	キャプテンコマンドー (フーバー)	214,520	さよなら、ぼうしのき。	ALL
3	キャプテンコマンドー (翔)	213,050	なんでリーチしないんですか?	ALL
4	クイズ地球防衛軍	1,109,900	日昇学園 卒業生 ZER-KIM爆竜王	ALL
5	上海II	1,540てん	ほんぼ	
6	F1グランプリ (Dコース)	7′56″078	今日は靴下はいててもはだし	
7	WWFレッスルフェスト	9人抜きALL	LEVIN これ、せまい	バトルロイヤル
8	キャプテンアメリカ	840,702	琴錦=加瀬 巴富士= ピグモン琴椿=M1号	
9	スーパーパン	3,715,370	さ○だきゅうびん (たにまち)	
10	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,450,100	五百円入れたら、百円出てきてごめんなさい	

ゲームセンターコパIII ☆=36

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラストリゾート (1P・(連))	666,300	RAG.T-ABE	全2周クリア 残×0ノーマル
2	ソニックウイングス (1P・F-14)	1,327,900	EXCEL-CYR-MST(ING)	全2周クリア ノーマル設定
3	ソニックウイングス (1P・JAS-39)	455,900	瑠璃姫(U・Kルート総務部々長)-ING	1-7 ノーマル設定
4	ソニックウイングス (1P・AV-8)	950,600	N.ARC-IZA(T) (ING)	2-6 ノーマル設定
5	ヘクシオン (1P・ノーマルゲーム)	1,837,755	CYR-TEM(武)	ライン615 レベル165
6	ボンバーマン (1P)	11,645,700	土壇場で新必殺技炸裂 CYR-TEM(武)	ALL 1UP×3 残×0ノーマル
7	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (1P・ランスロット)	370,160	EXCEL-CYR-MST(ING)	ステージ7 ノーマル設定
8	サンダーブラスター (1P・(連))	9,999,990+α	MCO	ALL 残×0 ノーマル設定
9	パロディウスだ! (ツインビー・(連)なし)	2,822,000	裏ビ使用!(裏)(ス)(キ) ING-かまし(I)(J)(O)	全2周クリア ノーマル設定
10	ギャラクシアン	111,530	EXCEL-CYR-MST(ING)	29面 神様です ノーマル設定(穴)

タイトー小田原周辺 ☆=56

神奈川県小田原市栄町1-14-57 ☎(0465)23-3791

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス (F-14)	958,800	CVM-血祭り君	2周目5面 P.S.SUN店
2	ソニックウイングス (IDS)	714,200	新必殺技は仏16と物体199+FAだPUL	2周目2面ボス P.S.SUN店
3	クイズ地球防衛軍	536,000	冬コミで熱い本を出す予定みんな買ってね(P)	ラストボス
4	クイズ地球防衛軍	580,300	裏金大パンチ使用乳首常冬カンパニー(涼)&(遊)	ALL
5	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	6面ボス	オレのブラッドランスは超バーサク、NAO	P.S.SUN店
6	キャプテンコマンドー (ショウ)	6面ボス	鈴木モナコの奇妙な冒険	P.S.SUN店
7	ストリートファイターII (ダルシム)	1,536,600	CVM-血祭り君	P×22D×30 爪×6
8	ストリートファイターII (リュウ)	1,455,700	秘密兵器は、ソニック裏筋CHIBIDEV	P×22D×16 タルのがし
9	出たな!!ツインビー	3,225,800	まだまだこれからか…MPOY.K (め)(ろ)(お)(ら)♡	2周目4面 P.S.SUN店
10	沙羅曼蛇 (ハード)	2,258,600	涼ちゃんにささぐ… MPO-Y.K (う)(ら)(す)(じ)♥	3周目5面 2P側使用

ファンタジアキャロットたまプラーザ店 ☆=6

神奈川県横浜市緑区美しが丘1-5-8 ☎(045)903-4056

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	199,760	頼むハガー出ろ! インタプリタ君	ALL 以下 全ゲーム標準設定
2	キャプテンコマンドー (ショウ)	147,520	次回に期待! インタプリタ君	8面
3	F1エキゾーストノート	0′47″40	MASSACRE LIE	GOAL MT DP200
4	コズモギャングザビデオ	10,702,480	無	33面 1P 連射付
5	ラストリゾート	475,300	無	2周目5面
6	ソニックウイングス	924,500	けいちゃ(魔)	2周目5面 F-14
7	餓狼伝説 (アンディー)	456,500	ZAT	ALL P×13
8	餓狼伝説 (東丈)	649,400	アイルTON、セナ (意味なし)	ALL P×11
9	ストリートファイターII (ケン)	1,510,000	約束通り!! 直政見たかTON	ALL P×ALL
10	ストリートファイターII (ブランカ)	1,474,100	ガイルの鬼となる! TON	ALL D×12 P×ALL

ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー ☆=165

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823(ノーベル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス (AJ-37)	1,468,000	平城の髪は俺がきる。 TYR-星白金-ひむ	ノーマルALL 2ミス
2	ラストリゾート	737,100	ノーベル期待の新星! Wブレードやりたい君	ノーマルALL 2ミス
3	フーピー	1,408,240	固定画面ゲームで(欲)! 次はSB.(T)-よくお	ノーマル E=1まだまだこれから
4	レジオネア (フランク、連付)	1,951,100	大逆転ランプピカピカ ずぼずれ(河)	ノーマルALL
5	プリルラ (2P側)	509,580	柊BUG(死)	ノーマルALL 残=0
6	ストリートファイターII (ガイル、連付)	2,093,100	IML-YUJ (NO.②)	ノーマルALL(パ) DK46
7	ストリートファイターII (ケン、連付)	1,701,100	寝言は迫力、寝ぞうは常夏!FGK-乱丸①	ノーマルALL 1ミス DK58
8	タンクフォース (連付)	1,139,200	有田、ファミ通の件許すと思うなよ。(め)	ノーマルALL (赤)2ミス
9	パワーホイールズ (上級)	3′19″10	これで本当に最期! KOMEGUNY(鬼)	ノーマルALL 「勝ち」
10	コットン (1周、連付)	1,773,270	まだまだこれから、 TWL-イエティⒻ	ノーマルALL

キャッスル&YOU² ☆=234

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (キャプテン(連)(必)付)	321,200	ハイッチェリーですぅ ⒺRVS-GUN	ALL 残0 ノーマル設定
2	キャプテンコマンドー (翔(連)(必))	310,230	Nコロッセオ行くっす ⒺRVS-GUN	ALL 残0 ノーマル設定
3	メタルブラック (1P(連)付)	683,160	二人で南国パラダイス ⒺRVS-R.Y	ALL 残5 ノーマル設定
4	ウルフファング (Aコース)	1,497,000	(円)研会長 ⒺVAG-KIA(麻)	ALL 紫電使用 ノーマル設定
5	ウルフファング (Dコース)	1,033,900	永パじゃないっす ⒺVAG-KIA(麻)	ALL 紫電使用 ノーマル設定
6	グランプリスター (モナコ)	4′31″66	ベテラン復活ぴー ⒺRVS-TRI	ALL NEWパ ノーマル設定
7	グランプリスター (ドイツ)	4′31″37	次回コロッセオツアー ⒺCYR-MIK	ALL 旧バ ノーマル設定
8	グランプリスター (日本)	4′39″57	ドライブゲー初挑戦 ⒺSSC-VAP	ALL 旧バ ノーマル設定
9	ナイツオブザラウンド (アーサー(連))	554,110	なにわの人に負けた。 ⒺRVS-GUN	ALL ノーマル設定
10	コズモギャングザビデオ (1P)	15,728,220	Mr.DOVSユニコーンはまってます(くま)	ALL ノーマル設定

カジノカーニバル ☆=14

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンアメリカ	877,102	HBT	1コインALL ビジョン使用
2	キャプテンコマンドー	238,930	ガイルのザ・ワールドは楽しい。みんな、	ジェネティー使用 ハガー×1
3	ソニックウイングス	524,300	ワールドには注意しよう!スタンドはスタン	まおまお使用
4	アラビアンファイト	4,320	ドでしかたおせない!!	シンバット使用
5	アラビアンファイト	5,010	せんぱい出現!!使用中止か?ブラックホー	ラマーヤ使用
6	アラビアンファイト	4,560	ル。奴の前では無敵のブラックホールも止まる?	ゴルドー使用
7	アラビアンファイト	4,190		ダッタ使用
8	タンクフォース	901,200	ブタ!!ニューバージョンのストIIじゃいく	1コインALL
9	キャプテンコマンドー	230,330	らやってもワールドできねーぜ!!	フーバー使用 ハガー×1
10	キャプテンコマンドー	202,510	みんな!!ハイスコアを出してくれ!!たのむ	コマンドー使用 ハガー×1

ゲームセンターUFO4店合同 ☆=83

東京都町田市旭町1-7-5 ☎0427(29)5603

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラストリゾート (1P・連付)	421,200	俺様只今唄っておどれる本店店員さ!BT夫	1コイン2-4 でも土曜は町田
2	ソニックウィングス (1P・緋炎)	483,200	町田のもたいまさこ! 氏名=ふくしま(新)(発)(売)	1コイン1-7 連付 おこつで死
3	ソニックウィングス (1P・コウフル)	938,800	有害だらけの世の中に生きがい無くすSKG	1コイン2-5 (連) 都条例のバカ
4	ソニックウィングス (1P・ヴィリアム)	429,800	しおしお君と愛のタンデムランデブー無くすSKG	1コイン1-7 ク 連付 おさる
5	ソニックウィングス (1P・ロードホワイト)	499,000	遂に俺様が天空の覇者となる日が来た!BT	1コイン1-7 連付 アチョプ!
6	餓狼伝説 (1P・T・ボガード連付)	529,400	みんな銃をもて、白兵戦だ!ガンダムBT夫	1コインALL Px-2 D×7
7	ウルフ・ファング (イージー→イージー)	860,700	「犬とお呼び下さい」 ダメ、君は犬以下↓臼井	1コインALL 天雷使用
8	ナイツオブザラウンド (1P・ランスロット・(必)付)	474,010	士農工商え○非○犬ゲーマーうすい段平(最)(低)	1コインALL 1UP×2
9	レジオネア (1Pクリス連必付)	983,000	真の愛好家の座は私の物だよ福島君↓CAT	1コインR-4 1UP×2
10	フーピー (1P)	398,210	海人ゴンズイの単行本で目次すらねえのな…	1コインB-4 ←黒人愛好家福島

ハイスコア通信

──お店から── その2

○**荏原ゲームコーナー(東京)**

えばせん常連紹介第11回(お)SPTの場合▼じゃすとフィットおまる。

その昔、彼は白鳥のおまるにまたがりつつ『ニュージーランドストーリー』を半日しきり続けていた。そうです、(お)とは『まるお』ではなく『おまる』だったのです。最近、セナも真っ青の180度ターンをマスターした彼の助手席には、とりあえず座れない。

P.S. 荏原の常連紹介を、荏原のスコア欄の次にしませんか?無理ですね。

担当、次は無理だ。だけど、ちょうど裏側なので、これでかんべんしてちょ。

○**キャッスル&YOU²(東京)**

○**町田常連紹介第3回PC－Z－N**

高校時代は女泣かせのハンサムゲーマー(童顔)。でも最近、肥満に悩まされて減量中なのだ。土、日はキャッスルの早番でカウンターで寝ている彼。起こすと重量級ブランカが相手をしてくれるよ。(所属・町田－JOリンズ)©荏原

○**イーストランドファミリーガーデン(岡山)**

☆最近遠征の方々が多くてうれしいでーす。当店は水曜日が定休日になるときがありますのでご注意ください。営業時間は朝10時から夜8時までです。ノーベルさんごめんなさい。間違えてました。AOーくんすま～んっ!ま、まるでパー(担)

○**サブカルチュア(福岡)**

ストリートファイターIIの通信対戦台が2つできました。はっきりいってコンパネが広くつかえて便利です。遊びにきてちょ!

○**ゲームプラザ(熊本)**

多国籍軍のストII遠征ありがとう。また来てね。すごくよかったよ♡

君こそゲーメスト！

その2

サンセットライダーズ	連付き	1,082,820	ESSAY-Mig-空生透	ハイテクセガ高崎 (群馬)
	連なし	1,082,600		
キャプテンコマンドー	ジェネティー	331,820連必	CYCLONE-R.T	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	キャプテン	321,200連必	ハイッチェリーですぅ ⒺRVS-GUN	キャッスル&YOU² (東京)
	翔	311,720連必	CYCLONE R.T	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	フーバー	321,410連必		
ブロックブロック	ノーマル	2,043,180	G.M.C.かっぱ 1/3にでた。	個人申請 モンキーハウス本館 (福岡)
エイトマン		302,900	セイバー男KEN	個人申請 タイトーイン002スタジアム (大阪)
ザ・キングオブドラゴンズ	ウィザード	4,429,200連必	スープはこってり㊁入り KIW㊝㊦㊀㊐	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	ファイター	3,554,800連必	世紀末覇者麺王 CYCLONE-KIW	
	クレリック	3,604,200連必	エルフ只今冬眠中 CYCLONE-KIW	
パワーホイールズ	上級	3′19″10	これで本当に最期! KOMEGUNY㊊	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー (東京)
ボンバーマン	ノーマルゲーム	11,645,700	土壇場で新必殺技炸裂 CYR-TEM㊿	ゲームセンターコパIII (神奈川)
クロスソード		残り38,080ゴールド	CML-K丸	キャノン最前線 (愛知)
あしたのジョー伝説		301,000	穴うめだけど… S・K	西銀座ゲームプラザ (山梨)
ラッドラリー	RAIN	2′52″696	WZH	ビッグキャロット京都 (京都)
	NIGHT	2′53″937	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎 (群馬)
ドンプル		21,463,460	J.G.K-ALL㊙	個人申請 ゲームズウイル (京都)
ストライクファイター		176,657,390 HIT=740	ブー太郎 うじはら!	イエローハット (愛知)
コットン	1周目 連付き	1,773,270	まだまだこれから TWL-イエティⒻ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー (東京)
ストリートファイターII	リュウ	1,691,100連	イラスト実は替え玉? 真相に迫る次回に期待	荏原ゲームコーナー (東京)
	ケン	1,701,100連	寝言は迫力、寝ぞうは常夏 FGK-乱丸①	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー (東京)
	本田	1,647,400	引越しで大急がし♡ ESSAY-JUN㊓㊎㊅	プレイランドスカイシアター (埼玉)
	ブランカ	1,622,200	☆魔王ベルの花魔法☆ CT-KUT魔王ベル	
	ガイル	2,093,100連	IML-YUJ (NO.②)	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー (東京)
	本田・連付き	1,752,100	EASY+偽だったよ CSTⓨ	タイトーイン002スタジアム (大阪)
ガンフロンティア	連	2,005,460	B.J-1周年記念	ゲームインカナザワ (石川)
レーシングヒーロー	イギリス	60,067,450	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎 (群馬)
パロディウスだ!	ツインビー 連なし	2,858,500	SUR"目標10回2周" H.M改めACH	個人申請 TVスポットポテト (大阪)
バーニングフォース	連なし	6,347,190	忍は変!Cherry-Woods㊍	ビッグキャロット京都 (京都)
ブロクシード	ライン部門	521ライン連	ISP.	ビッグキャロット京都 (京都)
ドラゴンブリード	連付き	9,974,000	HIC-SHIT-ほくさい	ビッグキャロット京都 (京都)
ファイネストアワー	連付き	7,269,090	HIC-SHIT-ほくさい	ビッグキャロット京都 (京都)
アサルトプラス	イージー 連付き	1,263,900	豊中にワンダーモモ入荷希望 PAJⓜ	ビッグキャロット京都 (京都)
先月の訂正・追加				
プリルラ		505,640	柊BUG	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー (東京)
餓狼伝説	ジョー東 連なし	1,047,300	とっくにやめてるよ〜ん ESSAY-JUN	プレイランドスカイシアター (埼玉)
ストリートファイターII	春麗・連付き	1,715,800	すさまG-ARIESⓨ	ハイテクセガ金沢 (石川)

(107ページの続き)コース別で集計です。しかし、相変わらずジャレコのドライブゲームは台数が少ない…。ナイツオブザラウンドは、パーシバルでもクリア達成です。

ウルフファングはCコースで記録更新はなし。スペシャルはクリア達成者がいます。

マジカルクリスタルは100万突破！

F1エキゾーストノートは、MTで熱いバトルが繰り広げられています。

F1グランプリは2コースのみ更新。

ハチャメチャファイターは5千万点突破！1億まであと半分。ガンバレ(無責任…)。

キャプコマは、全キャラで久々記録更新。30万点の大台に突入。

エイトマンは、限界スコアといわれていましたが更新!! あしたのジョー伝説はついにクリア達成です。

さて、前回の訂正ですが、抜けたスコアと訂正のスコアがあります。ごめんなさい。

今月10店未満のゲームは、クイズ迷探偵ネオジオ、ミューティションネーション、64番街、ブレイゾン、サボテンボンバーズ、ギャラクティックストーム、ライオットシティです。

なお、ストIIの春麗は永久パターンとして打ち切ります。(悠理)

プレイシティキャロット松本 ☆=7

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スティールガンナー2(ガルシア)	286,350	T・PAC-"対戦者募集" KAI	ALL B設定 56.1%
2	64番街(リック)	1,802,252	Tiny-BIE	ALL ノーマル 毎週帰省すること
3	コズモギャングザビデオ(2P)	11,337,810	FORNAとDIL	28面 ノーマル 最強[悪]コンビ
4	ナイツオブザラウンド(ランスロット)	415,030	T・PAC-Y.Y	最終面 ノーマル L16
5	キャプテンコマンドー(ジェネティー)必	272,690	T・PAC-Y.Y	ALL ノーマル ハガー×0
6	キャプテンコマンドー(キャプテンコマンドー)必	202,410	T・PAC-BBC	10面 ノーマル ハガー×1
7	キャプテンコマンドー(フーバー)必	240,940	T・PAC-BBC	ALL ノーマル ハガー×1
8	ソルバルウ	422,430	ML-Rieco	宇宙 76.7% SP×4ノーマル
9	F1グランプリ(Bコース)	7′10″620	MAK	ALL ノーマル アグリ 40P
10	F1グランプリ(Dコース)	8′01″770	SRT	ALL ノーマル ピケ 40P

がらんがらん

長野県駒ケ根市赤須東6-3 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	157,400	GLB	キャプテン使用 8面ボス
2	キャプテンコマンドー	194,400	GRIFIN	ジェネティー使用 9面ボス
3	キャプテンコマンドー	115,070	サボテンダー木下	翔 7面
4	キャプテンコマンドー(2P)	256,110	GRIFINとLufy	ジェネティーと翔 ALL
5	ストリートファイターII(リュウ)	1,397,000	ロシアのマービンⓁ	ALL P×22
6	ストリートファイターII(ガイル)	1,434,700	GRIFIN	ALL
7	ダライアス	10,257,470	ロシアの鬼Ⓛ	ZゾーンALL
8	ダライアス	9,740,400	AKO	YゾーンALL
9	ダライアス	9,607,850	ILJ	VゾーンALL
10	ダライアス(2P)	12,979,460	HHT ZZA	WゾーンALL

ゲームセンター101&遊

新潟県新潟市小針上山6-12 ☎(025)233-3881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス(AJ-37連)	915,800	FUA-VENUS魂	2-5
2	ラストリゾート	466,500	HEX-難イ乱	2-5
3	ウルフファング(HARD→HARD)	1,192,780	ちゃいな雷	ALL 青龍
4	ウルフファング(HARD→EASY)	1,030,600	あさげみそ汁	ALL 月光
5	ウルフファング(EASY→HARD)	773,270	ちゃいな雷	ALL 電光
6	ウルフファング(EASY→EASY)	804,900	FGK-POP迷	ALL 光焔
7	ナイツオブザラウンド(ランスロット)	474,590	ドリッピー	ALL
8	ナイツオブザラウンド(アーサー)	467,690	ドリッピー	ALL
9	ナイツオブザラウンド(パーシバル)	462,330	ドリッピー	ALL
10	キャプテンコマンドー(ジェネティー連必)	256,060	岩ゴリ	ALL

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スティールガンナー2	231,300ALL	皆様お元気ですか? 仮 MK.S-EMI	毎回このコラムに出て来る相と言う
2	スペースインベーダー1	100,200	問.大会に来る殆どの人がパー!と言うのは	人ですが、実在の方なのでしょうか
3	スナップジャック	20,100	本当ですか? 答.その通りです。10人中9	?とお便りが有りました。お答え至
4	ミステリアスストーンズ	447,190	人は字が読めません。問.原聖二は金がかか	します。彼はメディアによって作ら
5	デイフェンダー	16,920	らなければ強いのですか? 答.乱入対戦で	れた情報体で肉体を持った人と言っ
6	イスパイアル	69,400	お金を払わなくて良いから嬉いと言ってます	た概念で捉えるのは正しくありませ
7	影の伝説	502,000	問.『やあ!小沼君。』とは何ですか? 答.	ん、だからスポランで仕事さぼって
8	黄金の城	660,700	荻野の対小沼ハイパーブローの事です。	対戦したり貴方&貴方で仕事中ラジ
9	プログレス	31,150	問.ラマーヤですぐ魔法を使ってしまいます	コンしていてもそれはいわゆる仮想
10	プーヤン	35,750	これで良いのでしょうか 答.マラゲーなら当然	現実と言う奴なのです。なあ!相。

ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ地球防衛軍	987,500	マウンティング男 S田S吉	1COIN ALL 正解率86%
2	ストリートファイターII	1,337,000	UNY"最低"	ガイル使用 ノーマル
3	フーピー	510,720		C-4
4	ストリートファイターII	1,272,000	キング・バク	ザンギエフ使用 ノーマル
5	ナイツオブザラウンド	109,920	DNA	R-6 ランスロット使用
6	シンプソンズ	143,700	スタジオM	ノーマル リサ使用
7	ゴークス	798,530	太田太田太田ⓣ	
8	スラッシュラリー(パリ・ダカ)	3′06″56	店員S³	
9	レーシングビート(JAPAN)	4′02″21	智ちゃまKING	ノーマル Ⓛ0′47″77
10	レーシングビート(FRANCE)	3′19″10	AKD 2台ならぶなよー	ノーマル Ⓛ0′39″08

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=38

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザビデオ(シングル)	8,610,490	おれさま、さすがおれさま	全機標準設定 GANG32
2	レジオネア(アルフレッド使用連必付)	1,671,450	すさまG-RカモネⓀ	R.5
3	レジオネア(クリス使用連必付)	1,859,250	すさまG-RカモネⓀ	R.5
4	ライオットシティー(ポール使用)	1,139,200	永久のA級ライオッタースコ²参上	STAGE.3
5	ナイツオブザラウンド(ランスロット使用必付)	410,990	KRT-KDS オレに1UPを〜!	R.7 1UPなし
6	ナイツオブザラウンド(アーサー使用必付)	439,240	KRT-RIK	R.7 ラストボス
7	ナイツオブザラウンド(パーシバル使用必付)	390,870	HIBARI EXPRESS	R.7 1UP×1
8	クイズ地球防衛軍(1人プレイ、ハッピーエンド)	984,100	KRTとゆかいな人々-α	ALL 92%
9	キャプテンコマンドー(ジェネティー使用、連必付)	275,170	KRT-KOS ハガー出ろ〜!	ALL ハガー×0
10	キャプテンコマンドー(ショウ使用、連必付)	266,080	KRT-RIK 1面がライバル!	ALL ハガー×1

ゲームインセガ高岡 ☆=38

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,193,800	T.I	ケン使用 ALL
2	ストリートファイターII	1,170,100	"スイスのおやじを知ってるか〜い"EVE	ガイル使用 ALL B・S1つのがし
3	キャプテンコマンドー	239,540	ヒグチキミコ	ジェネティー使用 ALL 連射装有
4	キャプテンコマンドー	229,220	ヒグチキミコ	キャプテン使用 ALL 連射装有
5	キャプテンコマンドー	197,270	ヒグチキミコ	フーバー使用 ALL 連射装置有
6	キャプテンコマンドー	186,670	ヒグチキミコ	ショウ使用 ALL連射装置有
7	ゼクセクス	2,016,900	NAT	ミディアム設定 2周目-5面
8	アラビアンファイト	9,220	高SEGAにSTII'こんかなぁ〜	ダッタ使用 3面
9	アラビアンファイト	7,790	Ahサラダ	シンバット使用 3面
10	アラビアンファイト	7,500	RAN	ラマーヤ使用 3面

プレイシティNASA杉本町店 ☆=38

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヘクシオン (ノーマル)	2,648,057	(祝)新田舎!大学合格! Seize-Y.N(呪)	LINE=312 LEVEL=88
2	アラビアンファイト (シンバット)	22,990	こんなもんクリアできるか!	7面ヘビ×2+ザコ
3	コズモギャングザビデオ (IP(連)なし)	14,036,120	DEVICE-コズモ大名SEI(呪)	ALL 6みす ぜくせいくす(呪)い
4	ソニックウイングス ((連)なし)	1,115,900	DEVICE-キム²	2周目7面
5	レジオネア (フランク(連)なし)	1,592,150	僕まじめやのに～ SAO(呪)	最終面
6	キャプテンコマンドー ((連)なし、(必)つき)	280,940 277,020	DEVICE-H.Y DEVICE-H.(奈)	(奈)フーバーALL キャプテンALL
7	ナイツオブザラウンド (ランス○ロット)	562,170	しょせん3流(超)(へ)(タ) DEVICE-SEI	ALL 1UP×0 (呪)
8	ナイツオブザラウンド (アーサー白馬の王子)	555,610	DEVICE-DEN	ALL 1UP×0
9	ナイツオブザラウンド (パーシバル)	524,180	PPN、よ(有)! DEVICE-SEI	ALL ノーミス (呪)
10	ストII (春麗(連)なし)	1,656,700	筐体に百裂キック DEVICE-SSS	ALL 1本落し D×55 爪×3

ジャンボ&ABC ☆=40

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102 (ジャンボ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ地球防衛軍	1,107,500	AIM	ノーマルALL
2	スティールガンナー2	295,210	"ニヤりっ" NSG-KOU(と)	ALL 77.6%
3	ウルフファング (Aコース)	1,348,460	ESW-あかぬけ一番!-ぼのぼの(ミ)	ノーマル ALL 阿修羅
4	ウルフファング (Dコース)	824,500	ESW-動物のお医者さん-ハムテル	ノーマル ALL 光焔
5	ウルフファング (スペシャル)	1,741,710	ESW-超アホタリ族(研)	ノーマル 5-D 光焔
6	キャプテンコマンドー (キャプテン)	261,270	サギ投げ研究会会長-KEN	ALL ノーマル 残×1 ハガー×0
7	キャプテンコマンドー (ショウ)	206,470	IKU-NUK-HKR	ALL ノーマル
8	ソルバルウ	480,720	ガルかーうそ君	ノーマル 80.9% 最終BOSS
9	ナイツオブザラウンド	520,160	DEVICE-SEI(呪)	ノーマル ALL ランスロット1UP×0
10	コズモギャングザビデオ	15,863,090	INGS-閉店野郎	ALL 5ミス

チャレンジャー関大前店 ☆=38

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スティールガンナー2 (ガルシア)	289,100	STRさんスイマセン ESW-YOK(負)	ALL 75.0%
2	ラストリゾート(連)	651,600	M・K	ALL (連)
3	ソニックウイングス	630,800	のびー太	RD.7 AJ-37使用
4	ブレイゾン(連)	2,927,300	KYOKO・G!	3ミスALL (連)
5	クイズ地球防衛軍	1,095,000	平野と横山さんにささぐ MSM	ALL 1P側 93%
6	F1エキゾーストノート (AT)	0′49″60	僕やります! MOV-ぱくす	ALL DP200
7	F1エキゾーストノート (MT)	0′48″34	僕やります! MOV-ぱくす	ALL DP200
8	F1グランプリスター (ジャパン)	4′38″43	MOV-ぱくす (腹立つ!)	ALL 1位
9	F1グランプリスター (ドイツ)	4′35″86	MOV-ぱくす	ALL 1位
10	ストリートファイターII (ガイル)(連)	1,758,300	MOV-ぱくす	ALL (連) ツメ×1

タウンスポットプレイランド ☆=28

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)26-5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アラビアンファイト	22,750	由樹ちゃんだよ?	7面 シンバット
2	アラビアンファイト	21,110	GLA	7面 ゴルドー
3	アラビアンファイト	10,840	時代は愛に生きるまえしまかな♡	6面 ラマーヤ
4	コズモギャングザビデオ	14,242,650	メガネがいちちんかす頭野郎死ね-K.N	1cALL残×0 100万×1
5	スティールガンナー2	268,520	「5月10日生まれの男」まえしまKAN君	1cALL
6	ソニックウイングス	924,700	こんなクソゲーだれがもうやるかバカK.N	2-5ボス ワッハッハ使用
7	ナイツオブザラウンド	519,580	TXI	1cALLアーサー使用
8	ナイツオブザラウンド	488,100	Y・K	1cALLランスロット使用
9	フーピー	1,352,140	フーピープル(ウソ) エルピーZZ KKG	E-3
10	ヘクシオン	840,800	あーべみかんよこせK・N	Lv69 Line241

タイトーイン002スタジアム ☆=32

大阪府豊中市玉井町1-1-36-102 ☎(06)844-0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー(連)(必)つき)	331,820	CYCLONE-R.T	ALL ハガー×1
2	キャプテンコマンドー (翔(連)(必)つき)	311,720	CYCLONE-R.T	ALL ハガー×0
3	キャプテンコマンドー (フーバー(連)(必)つき)	321,410	CYCLONE-R.T	ALL ハガー×1
4	ナイツオブザラウンド (アーサー)	564,140	こんだけでりゃいきまんがなTXI	ALL2up×1 1UP×1残1
5	クイズ地球防衛軍	1,129,900	Mr.Fujii	ALL 90%
6	サンセットライダーズ ((連)なし)	1,082,380	8マンは、まだ・・・ Xenom鳩	ALLこれで終了 コルマーノ
7	ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード(連)(必)つき)	4,429,200	スープはこってり(二)入り KIW(天)(下)(一)(品)	ALL
8	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター(連)(必)つき)	3,554,800	世紀末覇者麺王 CYCLONE-KIW	ALL
9	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック(連)(必)つき)	3,604,200	エルフ只今冬眠中 CYCLONE-KIW	ALL
10	ストリートファイターII (E.本田(連)つき)	1,752,100	EASY+(偽)だったよ CST(ゆ)	ALL(パ) D×45つめ×3

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ)	1,361,200	杉浦伸直今日もさえん	1コインALL
2	タンクフォース (2P)	1,290,100	TA & MRI	1コイン2人共 36面
3	餓狼伝説 (ジョー東)	657,200	ZAT	1コインALL
4	餓狼伝説 (アンディー)	650,600	ZAT	1コインALL
5	ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)	766,900	さえないパワー爆発 下っはSGL	1コイン ノーマル設定
6	ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	1,363,100	H(ハーフ)ドワーフ ルーミー田中	1コイン ノーマル設定
7	スーパーフォミュラー	36ポイント	HTC-TSR	1コインALL
8	スーパーバレーボール	72,600	HTC-TSR	1コインALL
9	ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	1,027,100	H(ハーフ)ドワーフ ルーミー田中	1コイン ノーマル設定
10	ストIIダッシュ	大量入荷予定です。	遊びに来てね。	

アミューズメントスペースハスラー

三重県熊野市木本町620-1 ☎(05978)9-0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII′	844,200	AHO	マイク・バイソン
2	ストリートファイターII′	1,416,800	H・N	バルログ
3	ストリートファイターII′	763,400	AHO	サガット
4	ストリートファイターII′	858,400	有本貴洋	ベガ
5	コズモギャングザビデオ	4,792,920 8,945,240	太陽 トム&カッチャン	シングル ペア
6	ナイツオブザラウンド	36,420	E・H・M!!	パーシバル
7	ストリートファイターII	1,102,700	E・H・M!!	エドモンド本田
8	S・C・I	4,304,920	赤根	
9	キングオブザモンスターズ	131,650	AT	
10	アルカノイド	289,500	徳ちゃん	

ビッグキャロット京都 ☆=166

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザビデオ	20,800,240	GOL屋(ま)(真)	1ミスALL 100万×2
2	クイズ地球防衛軍	1,144,100	大明神(ま)	ALL
3	F1エキゾーストノート (MT)	48″34	CuB(カブチャン)	200PTS 赤
4	F1グランプリ (Aコース)	6′02″972	WZH	40pts 鈴木亜久里
5	ラッドラリー (RAINコース)	2′52″696	WZH	ALL 1ダメージ
6	ブロクシード (ライン数部門)	521ライン	ISP	649792pts. Lv.51 (連)つき
7	ドラゴンブリード	9,974,000	HIC-SHIT-ほくさい	ノーミスALL (連)あり
8	バーニングフォース	6,347,190	忍は変! Cherry-Woods(安)	ノーミスALL ウラ×2
9	ファイネストアワー	7,269,090	HIC-SHIT-ほくさい	ALL (連)あり
10	アサルド・プラス (イージー)	1,263,900	豊中にワンダーモモ入荷希望 PAJ(マ)	ALL (連)あり

遊ingポイントセオラ ☆=14

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スティールガンナー2	285,750	TRM-2代目 音無響子(DOM)	ALL AV 58.2%
2	コズモギャングザビデオ (1P)	13,330,660	AHO-JOH	ALL
3	コズモギャングザビデオ (2P同時)	15,388,760	ギャンブラーズ (弟)and (あ)(に)	ラストボス 1コイン
4	アラビアンファイト (シンバット)	22,360	(夜)	ラストステージ シーン1
5	レジオネア (フランク)	1,140,950	YAS	5面
6	ギャラクティックストーム	5,173,300	謎のロシア人 アナクセイ=スカトロビッチ=コーマンスキー	4面 P・B 1面
7	ソニックウイングス (IDS)	782,700	まちゃ	2-3
8	ソニックウイングス (F-14)	565,900	ソープ(研)4/15ついに青森に出現!by会長の玉木	シャトルで死亡
9	キャプテンコマンドー (フーバー)	200,100	J・O	ALL 残×1 ハガー×1
10	ストリートファイターII (リュウ)	1,578,300	ししょうよりあまい まんぷくの弟子	ALLパーフェクト

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内251 ☎(07442)3-1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,548,800	NABE	(P)×21 W×34 つめ2
2	ソニックウイングス	471,200	B級シューター NOY	7面 中ボス F-14
3	WWFレッスルフェスト	1周クリア6面 超人&究極戦士	ワルキューレと春麗の恋人 舞雷皇 伸至♡	3月のスコア !春麗愛してる
4	餓狼伝説 (東丈)	402,000	ワルキューレと春麗の恋人 舞雷皇 伸至!	春麗誕生日おめでと! 愛してるぜ♡
5	ナイツオブザラウンド (アーサー)	103,200	騎士道2級 SYV	1COIN 3面ボス
6	ナイツオブザラウンド (パーシバル)	65,830	USAストII対戦組織 WCG BAIDER	TSLの兄やんに捧げる!
7	ナイツオブザラウンド (ランスロット)	備考を人に譲ったの 79,230	ワルキューレと春麗の恋人 舞雷皇 伸至☆	天野さん姉を頼む アイコと別れろ
8	キャプテンコマンドー (ジェネティ)(キャプテン)	233,280 221,610	俺は五冠を制した! 鶴田もできなかったこ	それとヨシヒデ見てるか ストII
9	キャプテンコマンドー (翔)(フーバー)	199,360 202,100	とをやった。俺はベルトを守る! by ハン	対戦しよう! by Mr タリコ
10	キャプテンコマンドー (2P・同時)	1P 121,620 2P 156,550	セン金時 ちなみに2Pの相棒はMrタリコ	↑…どーでも良いが人の備考使うな

扇が丘レジャーセンター ☆=16

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツオブザラウンド	547,600	ランスロット公 ZENちゃん	ALL ランスロット使用
2	ナイツオブザラウンド	456,380	アーサー王 ZEN	ALL アーサー使用
3	コズモギャングザビデオ	8,506,880	ピンボールゲーマー EXCALIBUR	GANG 33 1人プレイ
4	コズモギャングザビデオ	14,610,950	まこちゃん & DIO SR	ラストステージ 2人プレイ
5	メタルブラック	598,580	66万は見えてるB.J	ALL(連)
6	タンクフォース	933,200	北東のKEN	ALL
7	ウルフファング	588,880	ピンボールゲーマー EXCALIBUR	5-D 紫電使用
8	ヘクシオン	1,383,851	B.J-頭がつかれる	LEVEL138 LINE 496
9	スティールガンナー2	171,660	CMS 18万は停電で消えた	ALL 52.7%
10	天外魔境II	丹波の国	「暗黒ランを切ろう」「1日1本!」ZAP	IDA氏 D.K氏 元気?穴埋めよ

ゲームインカナザワ ☆=12

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	タンブルポップ	1,104,900	〔田楽〕ビリーなんて呼ぶな!	ALL 残×3 セユリなし
2	闘神伝ブレイザーズ	99,999	もーやめた(ル)	ALL グレイ 496KO
3	サンセットライダーズ	791,180	猿夫はマウンティングでもしていろKOS(怒)	2-6 ボブ使用 P×3
4	アラビアンファイト (ゴルドー)	22,090	S∴I∴N	R7 ボス一歩手前
5	アラビアンファイト (シンバット)	17,390	S∴I∴N∴	R7
6	アラビアンファイト (ラマーヤ)	7,910	S∴I∴N∴	R5
7	ストリートファイターII (春麗)	1,628,600	KRT-RIK(税)	ALL オールパ D×49 爪×3
8	ストリートファイターII (ケン)	1,561,700	まだまだ不幸(ル)	ALL 1ミス D×33 爪1
9	サンダードラゴン	4,324,200	B・J-ガンフロなくしちゃいかん	2-2
10	ガンフロンティア	2,005,460	B・J-1周年記念	ALL (連)付 タコミスなし

ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-1146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説 (ジョー)	567,500	TWO・D-ISHI!!	1コイン ALL
2	ナイツオブザラウンド (アーサー)	199,540	KUMA-(K)³	1コイン 5面
3	コズモギャング (1P)	4,026,680	ハードボイルドで行こう ESS-KEJ	24面
4	コズモギャング (2P)	11,634,770	K・Y和 (祝)高校合格 GY-GP・EXPERT!!	1コイン 29面
5	アラビアンファイト (ラマーヤ)	6,380	GY-GP・EXPERT!!	1コイン 5面
6	アラビアンファイト (ダッタ)	9,490	TWO・D-ISHT!!	1コイン 5面
7	アラビアンファイト (ゴルドー)		ESS-KEI	1コイン 3面ボス
8	サンダークロス	2,558,940	顔面パンチ	1コイン 3周
9	デスブレイド (ファイター)	761,300	シャリカミ=(うす塩)	1コイン ALL (連)なし
10				

イエローハット ☆=120

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザビデオ (1P)	20,106,600	グレテルちゃん	ALL 残4 B×4
2	スティールガンナー2 (クリフ)	228,270	MCMXC	ALL 60.4%
3	クイズ地球防衛軍 (1P)	707,900	えふえふぢぇい!	ALL
4	ナイツオブザラウンド (アーサー)	506,460	K.M(武)	ALL
5	ウルフファング (スペシャルコース)	永久パターンのため面数集計	ILW-TOA愛好会 E.T!	10面BOSS 「龍」
6	サッカーブロール (1P)	ALL クリア	マスターK おこらないでね!	勝手に書いた! 本人は知らないよ
7	ストライクファイター	176,657,390	プー太郎 うじはら!	ALL 残0 HIT740
8	64番街 (リック)	862,702	ういんぴーの放○姿が見たい人、E.T!	4面 ひまつぶし
9	シュトラール	3月終わりに入荷	UPL	
10	ヘクシオン	はいってないです。	ニューゲームがこない………	64番街よりもうけるのに

キャノン最前線 ☆=66

愛知県岡崎市康生通東1-6 ☎(0564)25-2612

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ地球防衛軍 (1P)	1,154,200	復活!CYR-まじかよ☆えるるーとくん	ALL
2	クロスソード (1P)	残GOLD38,080	CML-K丸	ALL
3	キャプテンコマンドー (フーバー)	192,890	やったぜ浪人確定だ! by こやなぎともや	ALL
4	ナイツオブザラウンド (ランスロット)	523,090	L.L	ALL
5	ヘクシオン (ロング)	569,811	さえない軍団YAS!	LEVEL100
6	ストリートファイターII (リュウ)	1,486,800	さえない軍団MOL	ALL
7	アラビアンファイト (1P)	4,170	なぞの○○君の弟	3面
8	タンクフォース (1P)	390,900	大阪からの使者柴田(か)	R19
9	コズモギャングザビデオ (1P)	8,750,230	IML-MIROK	31面
10	クイズ迷探偵NG (1P)	59,900	先生かな?	

ヒットゲームBEST10

ストII対戦でインカム・アップ

プレイヤー人気中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	959	カプコン
2	2	キャプテンコマンドー	496	カプコン
3	3	ナイツオブザラウンド	390	カプコン
4	—	ソニックウイングス	316	V-システム
5	—	コズモギャング・ザ・ビデオ	296	ナムコ
6	4	餓狼伝説	294	エス・エヌ・ケイ
7	5	ウルフファング	238	データイースト
8	—	アラビアンファイト	203	セガ
9	6	タンクフォース	154	ナムコ
10	—	スティールガンナー2	136	ナムコ

11位	クイズ地球防衛軍 129	12位	ファイナルラップ2 120	13位	F-1グランプリ 100	13位	レジオネア 100	15位	ヘクシオン 95

インカム中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	948	カプコン
2	2	ナイツオブザラウンド	465	カプコン
3	3	キャプテンコマンドー	460	カプコン
4	4	餓狼伝説	310	エス・エヌ・ケイ
5	—	ソニックウイングス	275	V-システム
6	5	ファイナルラップ2	236	ナムコ
7	—	コズモギャング・ザ・ビデオ	165	ナムコ
8	—	クイズ地球防衛軍	153	タイトー
9	11	ウルフファング	147	データイースト
10	7	タンクフォース	144	ナムコ

11位	F-1グランプリ 138	12位	アラビアンファイト 132	13位	スティールガンナー2 104	14位	WWFレッスルフェスト 103	15位	F1エキゾーストノート 82

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル（満点を1000点に換算）に基づき、ランキングしています。今回は86店3月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

ニューシューティングが好調

今月はストIIのインカムがさらにさらにUPしました。インカム948点は、全盛期のストIIに迫る勢いです。

最近では、さまざまなゲームセンターで2台のモニターに画面を出して、対戦専用台にしている所が増えています。人がやっているところに気軽に入るのは入りにくいもの。2台のモニターを向かい合わせに置いた対戦専用台は、なかなか人気を呼んでいるようです。

インカムから見る限りにおいては対戦人口はかなり増えており、ストリートファイターIIダッシュが発売されたときのパニックが目にうかぶようです。

ストII以外の格闘ゲーム3強はまだまだ健在です。ナイツオブザラウンドも、一般プレイヤーを巻きこみ健闘しています。しかしこの3機種もそろそろ下り坂か。

それに比べ、今月ニューゲームとして入ってきたシューティング2機種は好調です。どちらも安定した人気が出そうです。

ビデオシステムのソニックウイングスは、弾よけの面白さを追求すべく工夫の凝らされたシューティングです。一機やられるとランクが下がったり、8機の性能が細かく違っていたりさまざまなちょっとしたひねりが効いていると思います。

また、一見連射ができそうで、実は超連射してもちょっと遅い連射でもほとんど変わらないシステムは私の好みです。

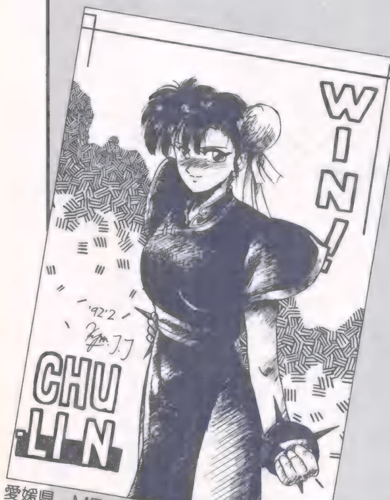
コズモギャング・ザ・ビデオもかなりよいでき。とっつきやすい内容と、2人でも楽しく遊べるゲーム性は場所を選ばないでしょう。

セガの新作も好調

新作では、セガのアラビアンファイトもベストテンにしっかり食いこんできました。独特のグラフィックは、格闘ゲームの新しい可能性を感じさせてくれます。まだ完全にそのよさを生かしきれていない感じで、セガからは新ハードによる格闘ゲームを今後も期待したいところです。

来月はなんといってもストリートファイターIIダッシュが発売されます。ストIIとの関係はどうなるのか？

（ぜんじ）



愛媛県　METAL J・J君

アミューズ&レストメイヨー ☆=54

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス	642,100	SVR-みらくるシーダ友の会ADC㊫	2-1 ＊全機種ノーマル設定です
2	キャプテンコマンドー(ジェネティー)	224,020	R・TずがどんY・U	ALL
3	タンクフォース	952,200	タケP-!	ALL 6UP
4	クイズ地球防衛軍	974,900	クイズ㊊-MAP	ラストボス89%
5	ナイツオブザラウンド(ランスロット)	500,970	KEI.O	ALL
6	ウルフファング(Aコース)	1,168,260	Fun	ALL 紫電
7	ウルフファング(Bコース)	1,055,460	Fun	ALL 紫電
8	ウルフファング(Cコース)	831,030	Fun	ALL 紫電
9	ウルフファング(Dコース)	779,160	Fun	ALL 紫電
10	ウルフファング(スペシャル)	1,773,290	Fun	5-C 紫電

ジャスコ川西店プレイランド ☆=7

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザビデオ	16,247,260	森下 学	ALL
2	コズモギャングザビデオ(2人協力)	7,580,430	名前は何でもいいぞ!!	R-22
3	ナイツオブザラウンド(アーサー)	476,720	森下 学	ALL 1UP×1 ノーミス
4	ナイツオブザラウンド(ランスロット)	429,750	森下 学	R-7 ボス
5	ナイツオブザラウンド(パーシバル)	225,390	森下 学	R-5
6	餓狼伝説(テリー)	498,700	ICZER-2	ALL
7	キャプテンコマンド(翔)	91,760	砂バクのアラシ	R-6ボス
8	ザキングオブドラゴンズ(エルフ)	5,088,600	安心して九州へでばぐ㊀あーる	ALL 鳥320万
9	クロスブレイズ(ロイ)	2,956,600	DREAM CRUSHER	R-7
10	出たな!!ツインビー	2,544,800	森下 学	2-2

川島玩具店 ☆=19

兵庫県高砂市高砂町鍛治屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナイツオブザラウンド	217,790	長谷川	R.5 アーサー
2	餓狼伝説(東丈)	439,200	G・WAX-GTRII	ALL P×11
3	餓狼伝説(テリーボガード)	415,900	吉田1	ALL P×10
4	餓狼伝説(アンディーボガード)	412,500	姫路に行けばアニメイト時給マイナス1万円のGIWです	ALL P×11
5	ASO II	1,211,000	G・WAX-WIN	R.7 ボス
6	ラギ	164,550	吉田3	6-2
7	ストリートファイターII(ブランカ)	1,499,400	KRO	ALL P×22 つめ×0 ダブル×11
8	ストリートファイターII(ケン)	1,517,700	バカなアニメの知識に少ないメモリーつぎこむGIWです	ALL P×22 つめ×1 ダブル×21
9	ストリートファイターII(ダルシム)	1,424,900	G・WAX-TAR	ALL P×20 つめ×2ダブル×27
10	スノーブラザーズ	1,523,980	三宅	39面

イーストランドファミリーガーデン ☆=10

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー(㊜なし・㊙あり)	ジェネティー239,680 カマンド218,220	当店は点数パンダ教㊚ゆうせんです。EBA	1コインラスボス 1コインラスボス
2	キャプテンコマンドー(㊜なし・㊙あり)	翔200,040 イクラ215,100	翔翔うGRC-YAM 翔～もね～ SAN㊚	1コインラスボス 1コインラスボス
3	餓狼伝説(㊜なしジョー)	719,700	神崎さん親衛隊に行ってもがんばってUNI	1コインALL とばされたんだよ
4	メタルブラック(㊜あり)	542,370	河村君ガス欠でしけしけごめんね SAN㊚	1コインALL びっくり蟯虫自爆
5	サッカーブロール(リーグモード)	1コインALL	AOUでぜんじ氏を見た!写真とおんなじ!	ブラジル使用 動いてたすげー!
6	ヴィマナ(㊜あり)	10,000,000+α	いまさら入ってどがいするTMC-SAN㊚	1コイン7周4面 ㊀仕事しろ～(笑)
7	サンダークロス(㊜あり)	10,000,000+α	東京基地駐留艦隊へ今後ノ奮闘ヲ期待ス	1コイン8周3面 宴会ニハ帰還セヨ
8	ロストワールド(旧バージョン)	8,267,000	久しぶりではこんなものTMC-SAN㊚	1コインALL 残㊀約50万
9	アサルトプラス(イージー・㊜なし)	1,240,300	復活企画レインボーアイランド旧バージョン	1コインALL 残×5 ノーミス
10	ぶたさん(1P.ぶたさん)	405,515	11月15日は神戸だあそべな～い真田幸康	1コインALL かせぎがわからん

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=6

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス	1,038,900	AIA	2-6(AJ-37) ㊜付ノーマル
2	アラビアンファイト(ラマーヤ)	11,710	AIA	5面 ノーマル
3	ナイツオブザラウンド(ランスロット)	486,770	屯田林丈	ALL ノーマル
4	ナイツオブザラウンド(アーサー)	428,520 428,520	屯田林丈	最終面ボス ノーマル
5	ウルフファング	811,600	K.H イズミ高陽のTMKへ	ALL キャラ、コース不明
6	コズモギャングザビデオ	6,493,960	AIAII-AIA	30面ノーマル 1クレジット
7	コズモギャングザビデオ(2Pプレイ)	14,926,190	AIA-AIAとゆかいな仲間	33面 ノーマル 1クレジット
8	メタルブラック	605,650	EMF㊀(GAP)	ALL ノーマル ㊜付
9	餓狼伝説(テリー)	432,900	トルコン	ALL ノーマル
10	F1エキゾーストノート(MT)	0′50″27	CBU㊀	200PTS ノーマル

スーパーアカトンボ ☆=15

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	795,400	SUR-宅八研 Y.T(犯)FROM松山	ジョーヒガシ P×11 D×10
2	餓狼伝説	488,800	あ～べ巨乳	テリーボガード P×12D×7
3	スティールガンナー2	225,000	百足丸直人	56.3% 1P 1コイン ALL
4	ヘクシオン	243,078	SUR-宅八研Y・T(犯)	ロングLEV58 LINE 179
5	コズモギャングザビデオ	5,468,680	SUR-天GIN様	27面 初回プレイ
6	コズモギャングザビデオ	12,723,710	SUR-変GIN3 &変°GIN3	2P 33面 最終ボス3段階目
7	ソニックウイングス	500,600	SUR-宅八研Y・T(犯)	7面 最終ボス 入荷2日目
8	タンクフォース	947,700	SUR-殺人鬼道場に入りたいAIMI	1コイン ALL SURに入れて!
9	キャプテンコマンドー	235,060	K&N	1コイン ALL ジェネティー
10	ロボアーミー	107,300	SUR-殺人鬼道場 あ～べ巨乳研	6面 最終ボス 2段階目

ホワイトハウス箱崎店 ☆=5

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2松本ビル ☎(092)641-9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザビデオ (連)付	16,552,360	INDICK-ROB OCOP(ま)	ALL
2	F-1グランプリ (Cコース)	7'01"243	不正スコア許すまじ! Prof.Y.N	D.P.40
3	ソニックウイングス (連)なし	928,300	WGFC-UMA	2-5ボス
4	レジオネア (フランク)	1,136,650	WGFC-ふれでい	5面
5	ウルフファングA B	1,262,570 1,037,400	WGFC-TAN	ALL 不知火 ALL 青龍
6	ウルフファングC D	850,600 833,400	WGFC-TAN	ALL 光焔 ALL 火焔
7	ストリートファイターII (ケン(連)付)	1,674,700	WGFC-もつなべ	ALL(P) 爪×1 DKO×49
8	ストリートファイターII (ガイル(連)付)	1,945,500	めざせ全キャラトップ GO.D	ALLダルおとし DKO×41
9	ストリートファイターII (春麗(連)付)	1,621,700	手抜き人 ICE	ALL(P) 爪×3 DKO×33
10	ストリートファイターII (ダルシム(連)付)	1,591,900	WGFC-RYU	ALL(P) 爪×7 DKO×31

PLAY-HOUSEアスカ ☆=3

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	238,240	OGA-OWA	ALL (ジェネティー)
2	餓狼伝説	554,700	Mr-SAM	ALL (ジョー)
3	ミューティション・ネイション	只今申請ナシ!		
4	ストリートファイターII	1,514,100	OGA-OWA	ALL (ガイル)
5	スラッシュラリー	3'07"56 90ポイント	IPA-MN IPA-MN	ALL(パリダカ) ALL(WRC)
6	タンクフォース	572,500	Mr-FBI	S-26
7	プリルラ	183,100	IPA-KN	S-6
8	クロスブレイズ	3,984,200	MR-FBI	S-7 (ロイ)
9	チェイス・H・Q	11,065,850	IPA-MN	ALL 3ターボ
10	コットン	2,517,790	OGA-OWA	2ALL

GAME春駒トス店

佐賀県鳥栖市京町711-1 ☎(0942)85-2061

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイツオブザラウンド	526,250	HAL!	アーサー ALL ノーミス
2	ナイツオブザラウンド	522,680	HAL!	ランスロット ALL ノーミス
3	ナイツオブザラウンド	523,820	HAL!	パーシバル ALL
4	キャプテンコマンドー	254,510	HAL!	ハガー×1 ALL
5	ソニックウイングス	750,000	WiZ+1人工えいせいつよい。エテ公がよい	F-14 2-2はげしさばいぞう
6	ソニックウイングス	676,200	WiZ+1 ちょっときたねーよ!	F-14(キース) 2-1
7	64番街	637,301	ポール魔鬼	ステージ3 BOSSオバQ×1
8	デスブレイド	624,650	Tatumiちゃ!	ミノタウロス
9	サンセットライダーズ	64番街 [illegible]09,590	HKUBO(尻)ぶ	BILLY 2-1
10	野球拳NO8	5勝3敗	パンツなしHなうけけ	タレントALL

サミーハウス ☆=3

長崎県島原市白土町1033-6 ☎(0957)62-4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザビデオ	9,011,640	C-BOLT-VIC WiZ, 連絡くれ!	32面 ボーナス超甘!
2	タンクフォース	478,800	C-BOLT-M.K	21面 青
3	ナイツオブザラウンド (必)付き	212,550	LUM	5面ボス ランスロット
4	ナイツオブザラウンド (必)付き	210,770	C-BOLT-MIR	5面ボス アーサー
5	ザ・キングオブドラゴンズ (必)付き	3,007,600	赤い帽子の少年	ALL ウィザード
6	ザ・キングオブドラゴンズ (必)付き	2,218,300	K.S	ALL エルフ
7	キャプテンコマンドー (ジュネティー)(必)付き	177,250	YS.です	9面 ACAにいる資格なし。
8	クイズ迷探偵ネオ&ジオ	179,000 166,000	C-BOLT-M.K (天の声×1)	ステージ3 ストーリー2
9	サッカーブロール	全面クリアー	のじまたけひろ	全面クリアー
10	ラストリゾート	559,300	YS.です	2面クリアー 点数悪し

ウィルトークタイトー大街道&空港店 ☆=19

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラストリゾート	454,500	SUR-リアルG研 R.T(犯)	2-4
2	クイズ地球防衛軍	1,050,000	あと10万出るよ (なっつ星人談)	ALL しぶすぎる!
3	餓狼伝説 (ジョー東)	830,500	A.T	ALL
4	餓狼伝説 (テリーボガード)	591,200	SUR-林病研究会 マスク15号Y.T	ALL D×16
5	レゾン	292,900	あーべ巨乳	5面
6	ダイナマイトデューク	435,900	SUR-完全復活 LEE II	7面
7	ガンフォース	837,401	あーべ巨乳 Dカップ95	5面
8	A-JAX	943,400	SUR-ボケボケ研 LEE	ALL
9	コラムスII	67,548	SUR-宅八研究会 Y.T(犯)	8面 次回カンスト
10	スラッシュラリー (パリダカ)	3'04"31	SUR-林まり子研 R.T	ALL まだやるよ

チャレンジバンバン ☆=30

愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヘクシオン (ノーマルモード)	1,360,062	♪	レベル47 ライン157
2	ヘクシオン (スラッシュモード)	13,346	!	ライン36 目標は50以上
3	アラビアンファイト (シンバット)	20,390	ていてぃー	最終面 (連)付
4	アラビアンファイト (ラマーヤ)	17,740	じょじょー	最終面 (連)付
5	ソニックウイングス	834,100	ぱいぱいー	2-3 F-14
6	メタルブラック	631,780	燃J.J!	ALL (連)付
7	ナイツオブザラウンド	488,130	I.K	ALL ノーミス アーサー
8	キャプテンコマンドー	265,010	Y.H	ALL キャプテン
9	アラビアンファイト (ゴルドー)	15,150	よゆー	最終面 (連)
10	クイズ地球防衛軍	1,140,100	JAN	1C ALL 92%

モンキーハウス本館 ☆=128

福岡県福岡市六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アラビアンファイト (シンバット)	21,660	G.M.C.SPR	最終面
2	アラビアンファイト (ラマーヤ)	25,210	G.M.C.ぱんだ	最終面 (必)
3	アラビアンファイト (ゴルドー)	28,690	MLK	ALL (必)
4	アラビアンファイト (ダッタ)	32,060	MLK	最終面 (必)
5	コズモギャングザビデオ	18,348,800	G.M.C.さるきちくん!	ALL 3ミス 100万×2
6	レジオネア (フランク)	1,953,700	G.M.C.ぱんだ	ALL 1UP×1アタックジャンプ(連)付き
7	ソニックウイングス (AJ-37)	1,358,600	G.M.C.R-1	ALL(連)付き
8	ヘクシオン (ノーマル)	2,655,594	G.M.C.KKK	ライン401 レベル 110
9	フーピー	16,556,130	G.M.C.みやさん	ALL 残=8
10	マジカルクリスタル	1,001,766	WGFC-はいご	ALL

サブカルチュア ☆=19

福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル(連)付)	1,925,000	高画堂の売り子希望 マスク8号(SHB)	ALL (パ) 爪×2 W×35
2	ストリートファイターII (ケン(連)付)	1,603,900	四天王超ニゲ SUR-(文)	ALL (パ) 爪×3 W×32
3	キャプテンコマンドー (キャプテン(連)(必)付)	196,150	とりあえずクリア キャプテン MSK	1CALL ハガー×0
4	餓狼伝説 (ジョーヒガシ(連)付)	1,068,600	SUR-宅八研Y.T(犯)	ALL P×9 D×6
5	餓狼伝説 (アンディー)	510,200	手ぬきしすぎ あーべ巨乳	ALL P×12 D×0
6	餓狼伝説 (テリー)	598,300	SUR-林連研R.T(犯)	ALL P×16 D×16
7	ナイツオブザラウンド (アーサー)	484,270	鳥牛蒡ちぇざりす Bio	1CALL
8	ウルフファング (5-D)	869,780	CAT	1CALL NO63 月光
9	ヘクシオン (ノーマル)	Level76	左の首筋が超痛いおやぢ(TAM)	ライン 276
10	アラビアンファイト (何?)	今月はな～し	ソニックウイングも今月はな～し!	フーピーもなーし スコア 出して!

ゲームインプラザオリンピアン ☆=18

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザビデオ	12,971,680	BUI	1C クリア (連)なし
2	ウルフファング (連)なし	1,359,800	BUI	1CクリアTYPE 36えんま A
3	ウルフファング (連)なし	1,339,900	HALFLING	1CTYPE47 不知火5-AALL
4	ウルフファング (連)なし	1,310,400	BUI	1CクリアA.TYPE50閃電
5	キャプテンコマンドー (連)なし	209,770	藤波らいあ雷樹	1CALL ジェネテイー
6	クイズ地球防衛軍	1,112,800	SUP-NYMPH?	1CALL 91%
7	ストリートファイターII (連)なし	1,426,300	U.C.C	1CALL ガイル
8	タンクフォース (連)なし	975,200	BUI	1Cクリア (ノーミス)
9	ナイツオブザラウンド (アーサー(連)なし)	489,120	HALFLING	1CALL残0 1UP2UPなし
10	ナイツオブザラウンド (連)なし	437,230	折尾の丁	1C 7面 ランスロット

アメニティスペースOZ ☆=26

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス	810,600	IDA	ノーマル (連) お2-4 小野田
2	ラストリゾート	568,100	パワフルGO	ノーマル クリア (連) 小野田
3	コズモギャングザビデオ (1人プレイ)	13,335,150	ポンタ	ノーマル クリア 小野田
4	コズモギャングザビデオ (2P協力)	13,136,660	わら&PON	ノーマル 31面 小野田
5	サッカーブロール	ALL	MIP.KAZ	ノーマル クリア 山口
6	ナイツオブザラウンド (アーサー)	254,870	SEE	ノーマル 6面 山口
7	ウルフファング	987,670	JUCGLER	Aコース ノーマル 不知火 南小倉
8	ミューティションネーション	421,300	IHI	ノーマル (連) 4-1 宇部
9	スティールガンナー2	238,760	ROY	ノーマル クリア 宇部
10	スターブレード	1,592,000	TZR	ノーマル クリア (連) 小野田

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,398,100	X	ALL P×20 ガイル D×?
2	餓狼伝説	553,400	小学5年生のせいじ 出席日数がたりーん	テリー (連)付き ALL 全パ
3	コズモギャングザビデオ	5,227,780	ウニ、NUI	GANG27 (連)なし
4	ラストリゾート	わからんです。	ウニ、UNI	5面 (連)なし
5	サンダーブラスター	4,253,070	パチプロK・N	(連)付き 6面
6	ソニックウイングス	728,300	AFP-じぐ アルメタックスをよろしく	真尾まお2-2 (連)なし ワールド!!
7	ソニックウイングス	6面	フリーフォールG.Oこわかった。by石けん	忍ヘルメット「ライトニングソード」
8	キャプテンコマンドー	INUイヌ来てっ!	たまには、遊びに来てくんさい。	イヌINU遊びに来おーい。
9	キャプテンコマンドー	196,830	AFP-まいちー 飛翔鮫買ったぜ!!!!!!	ジェネティー (連)なし ALL
10	キャプテンコマンドー	201,860	XYZ	フーバー (連)付き ALL

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (キャプテン)	197,500	BAN ラピタランド	ALL ノーマル
2	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	201,200	SCI ラピタランド	ALL ノーマル
3	ストリートファイターII (ダルシム)	1,173,000	THE ラピタランド	ALL ノーマル
4	ブロックブロック	352,510	市市市 ラピタランド	48面
5	64番街	945,800	BVM	4面
6	クイズ地球防衛軍	617,800	謎研NAR	ALL 86%
7	レジオネア	G2000	LOL	2面 クリスボス
8	マジカルクリスタル	454,970	KENS	クリア ノーマル
9	F1グランプリ (Dコース)	7'56"740	FER	全1位 フェラーリアレジ
10	フーピー	530,920	BVM	C-4

ジョイランドタイトーイン ☆=8

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼクセクス	2,703,100	神戸からの使者 天罰(犯)	つぶしなし2周ALL1UP×2
2	ストリートファイターII	1,367,200	NTV	ザンギエフALL パーフェクト
3	レーシングビート	3'12"47	MHC-ぱぴよん	フランス 11秒切れそう。
4	メタルブラック	538,070	ATSHR	1コインALLイージー4機
5	クイズ地球防衛軍	835,000	EEL、ぱぴよん他	1コイン最終ボス レムリア パス
6	ミューテーションネイション	154,300	OUT	1コイン2面ボス
7	プリルラ	198,450	ひゃっひゃっひゃっ	1コイン6面 イージー5機
8	ギャルズパニック	973,700	えりこ(美)	1コインALL 残=0
9	U.S.クラシック	+1	アップルチー	1コインALL
10	T2	1,402,800 1,461,800	アップルチー 味方は殺すためにいる	1コイン 1-3 1コイン 1-2

ゲームシティーDADA ☆=4

島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (F・本田)	896,000	ナメガエル慎一	1コインALL
2	サンダーブラスター	2,511,630	OYZ	(連)付 5面
3	ウルフファング	619,760	ランマ	タイプ2使用 5面
4	キャプテンコマンドー	283,600	矢田佳史	1コインALL ジェネティー
5	レジオネア	919,550	ランマ	4面
6	餓狼伝説	196,000	MAC	1コインALL
7	キャプテンアメリカ	801,602	YARDEN	永パなし
8	コズモギャングザビデオ	8,356,300	OYZ	28面
9	タンクフォース	350,980	REAH	18面
10	クイズ地球防衛軍	189,000	モーブのくちづけ	正解率67%

てあたりしだい ゲームリスト

3月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ミューテイションネイション	エス・エヌ・ケイ	8－2	アクション	3月16日	ボタン連射で技をくり出せ！パワーをためてなぎ倒せ！
ラストリゾート	エス・エヌ・ケイ	8－2	シューティング	3月23日	タイトルの意味は「最後の切り札」。「最後の楽園」じゃないよ～。
クイズ迷探偵　ネオ&ジオ	エス・エヌ・ケイ	4－4	クイズ	3月22日	今回は「時を越えて帝都対戦」と「クイズでエイリアン退治」だよ！
ヘクシオン	コナミ	4－2	パズル	3月17日	
64番街	ジャレコ	8－2	アクション	3月	投げ技で敵を背景ごと粉砕！爽快痛快格闘アクション。
アラビアンファイト	セガ	8－2	アクション	3月	
ギャラクティックストーム	タイトー		3Dシューティング	3月25日	
麻雀カフェタイム	ダイナックス	KB	麻雀	3月10日	ロイヤルサブシリーズ クイズつき麻雀ゲーム
レジオネア	TAD/テクモ	8－2	アクション	3月6日	
フック	データイースト		フリッパー	3月	あの映画をテーマにしたピンボール。巨大なランプレーンは圧巻！
フーピー	東亜プラン	8－2	アクション	3月	プリズナービームで敵を気絶させろ！爆弾仕掛けてトンズラだ！
スティールガンナー2	ナムコ		ガンシューティング	3月2日	スティールガンナー再び出動！
コズモギャング・ザビデオ	ナムコ	2－1	シューティング	3月	ゲーセンをお騒がせするコズモがビデオゲームに侵略を開始した！
ソニックウィングス	ビデオシステム/テクモ	8－2	シューティング	3月18日	8人のパイロットが選べる新方式戦闘機シューティング。

4月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
魔法警備隊ガンホーキ	アイレム	8－2	シューティング	4月下旬	ホーキを使いこなせばもう魔法のスペシャリスト！
ニューボンバーマン	アイレム	4－2	アクション	未定	全作の人気に応え、より戦略的によりマニアックになった続編登場。
ブランディア	アルュメ	8－3	アクション	未定	魔法あり、肉体技ありの剣技対戦型アクション。別名機種の続編！
MEIOU	アルュメ	8－2	シューティング	未定	多彩なスクロールあり、変形・合体ありのSFシューティング。
リッフル	アルュメ	4－1	アクション	未定	ブロック崩し要素あり、パズル要素ありの面クリアクション。
ベースボールスターズ2	カプコン	8－4	スポーツ	4月3日	女の子はひとりもいないけど、ムサイなんて言わないでね。
アンドロデュノス	ビスコ/エス・エヌ・ケイ	8－2	シューティング	未定	
ニンジャコマンドー	アルファ電子/エス・エヌ・ケイ	8－2	アクション	未定	
サボテンボンバーズ	NMK/テクモ	8－2	アクション	未定	豊富なアイテムが楽しいコミカルアクションゲーム。
Bラップボーイズ	カネコ	8－2	アクション	4月	ラップサウンドに乗りまくる格闘アクション。3人同時プレイ可能。
ストリートファイターII'	カプコン	8－6	アクション	4月中旬	ファンの熱い期待に応えてストIIニューバージョンついに登場！
アドベンチャークイズ カプコンワールド2	カプコン	0－4	クイズ	未定	クイズブームの火付け役、あのカプコンワールド2が帰ってきた！
G.I.ジョー	コナミ	8－2	3Dアクション	4月下旬	
アームチャンプII	ジャレコ		アームレスリング	6月	3階級各3人の腕っ節と対戦。どいつも(変なイミ)で凄い奴ばかり。
BOTSS	ジャレコ		3Dシューティング	未定	
エアレスキュー	セガ		3Dシミュレーション	4月	
サイレントドラゴン	タイトー	8－3	アクション	4月	
ウォーリアーブレード	タイトー	8－2	アクション	未定	
アラビアンマジック	タイトー	8－2	アクション	未定	
リングレイジ	タイトー	8－3	アクション	未定	
華天国	ダイナックス	KB	麻雀	4月	花合わせこいこいゲームがさらに楽しくなった！
ダークシールII	データイースト	8－2	アクション	4月下旬	5人に増えた"光の騎士"。召喚魔法も加わり面白さ倍増！
ガンボール	データイースト	8－2	アクション	未定	フリッパーのフィーチャーをモチーフにした痛快アクション！
スーパーハイインパクト	ミッドウェー/テクモ	8－1	スポーツ	未定	取り込みを使ったリアルな画像の新型アメフトゲーム。
リムロッキンバスケットボール	テクモ	8－2	スポーツ	未定	NBA公式ルール採用。対戦プレイが面白い！

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)44-4741

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	はちゃめちゃファイター	4,887,860	谷本　雅彦	中2年生 4面
2	ミューテイションネイション	28,900	松尾　旭洋	中3年生 2面
3	レジオネア	431,600	場場　拓他	中2年生 3面
4	ストリートファイターII	1,124,400	中村　豪	中2年生 12面
5	ソニックウイングス	161,500	松本　美則	3面 高1年生
6	はちゃめちゃファイター	1,524,400	宮田　貴之	中1年生 2面
7	レジオネア	286,200	森田　祥彦	3面 高1年生
8	ルナーク	428,200	清水　邦夫	中1年 3面
9	キャプテンアメリカ	18,300	森　健二	中2年生 1面
10	ソニックウイングス	462,300	大川　正智	社会人 2-2

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,422,500 1,434,400	Mr.FJI Mr.FJI	リュウ ケン
2	ストリートファイターII	1,451,400 1,436,600	Mr.FJI BANBAN臼株のEGS	ガイル ブランカ
3	ストリートファイターII	1,254,700	SDことマサ君	ザンギエフ
4	キャプテンコマンドー	227,400 197,980	Mr.FJI Mr.FJI	ジェネティー キャプテン
5	スティールガンナー2	224,970	Mr.X(うそまん)	ALL
6	コズモギャングザビデオ	8,409,080	BYあっくん (ブータロー)	GANG　30
7	スターブレード	1,596,300	"一撃必殺ウウウ" NBT	ALL
8	タンクフォース	894,200	PASCAL	ALL
9	餓狼伝説	507,100 485,500	M.J. M.J.	テリー　AP アンディー
10	クイズ地球防衛軍	599,900	team鬼ゃ～ず KAZ!	ALL 89%

ゲームプラザ

☆=144

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヘクシオン (ノーマルゲーム)	4,893,102	私を熊本に連れてってもう帰れないUYK(ま)	レベル184 ライン640
2	クイズ地球防衛軍	1,136,300	俺が寝た頃話が始まる。内容おしえろ大明神(ま)	ALL　危険すぎて話せないって?
3	スティールガンナー2	277,330	続ストIIバブルの片隅で。ダライ少年MTR	ALL戦線復帰だ! 60.2%
4	サボテンボンバーズ	12,044,900	車が直れば完全復活!カンスト狙い?S.F	30面　自転車で3時間は地獄っス。
5	ウルフファング (ハード・ハード)	1,241,900	ふすま1枚の内部告発。奴に注意だ!Y☆MAC	ALL　閃電 なぜ10万違う!
6	キャプテンコマンドー ((連)(必)キャプテン)	234,740	プラトニック同性愛!誰か言ってたよEPS	ALL　1ミス ハガー×0
7	ソニックウイングス ((連)AJ-37)	1,103,300	おじいさんの時計。WGFC-UMA(故)(■)	2-7　京都の京城氏元気っスか?
8	ストリートファイターII ((連)ブランカ)	1,690,400	人の好悪はあたりまえ。俺が天下のGO。D(ま)	ALL(パ)D×34 つめ×+情け無用
9	ストリートファイターII ((連)なし春麗)	1,687,600	春麗永パに大ショック!只今入院中?ICE	ALL　D×49 つめ×5面会謝絶
10	トライバーズアイ (ノービスMT)	3'20"667	夜はイメージファイト。今日もIP(連)なし。	3周目5年5組。 謎のP11ロリータ。

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店

☆=3

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル　☎(0982)32-6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アラビアンファイト	13,320	MGS-KOB	1C　ステージ6 シンバット
2	タンクフォース	1,045,000	TLS-ベテルギウス &MGS-KOB	ステージ30
3	サンセットライダーズ	303,170	BEL(MTBHGM)	ステージ7
4	メタルブラック	488,460	YANOI	ALL
5	キャプテンコマンドー	165,490	MEIS	1CALL フーバー
6	ファンタジゾーン	9,326,400	ARIEL	3-3
7	スパイダーマン	602,070	XYZ	B.CAT 1C.ALL
8	デスブレイド	737,100	URD	1C.ALL ゴーレム　P:3
9	コットン	2,333,070	URD	2C. ALL
10	ターボフォース	651,100	URD	6面

ゲームピアチャンス国分店

☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37　☎(0995)47-3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス	961,500	TLS-ベテルギウス	2-6　IDS (連)付
2	キャプテンコマンドー (キャプテン)	234,630	GDE	ALL ハガー×2　(必)付き
3	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	237,820	GDE	ALL ハガー×1　(必)付き
4	キャプテンコマンドー (ショウ)	187,800	GDE	STAGE　9 ハガー×1(必)付き
5	キャプテンコマンドー (フーバー)	190,010	GDE	ALL ハガー×0　(必)付き
6	ウルフファング (コースD)	777,700	ラッキー7だ S-D-RIP	ALL TYPE　武光
7	スターブレード	1,336,300	お店に感謝SPLAS H-DARK-RIP	ALL　1C (連)なし
8	ガンフロンティア	1,251,980	次は130万だ!のDUE	ALL　残×2 (連)付き
9	グランプリスター	4'35"00	あと5秒ぐらいは CYBER-YAS	モナコ　1位
10	F-1グランプリ (コースC)	7'17"824	ABC	P=40 プロスト

ゲーメスト
7月号 No.74
次号は5月29日発売!!
ストII ダッシュ完璧宣言
無敵攻略ソニックウイングス、ラストリゾート、ガンホーキ、達人王、餓狼伝説コミック連載開始!!
大付録CD、ビデオ完全カタログパーフェクトII&大増ページに付特別価格550円

論 ゲームメーカーの特殊性

私もゲームをやり始めてはや10年。ゲーメストのライターとしてはゲーム歴は古いほうではないのですが、10年というと長い歳月だったと感じています。

その間、ゲームに対しての社会的注目度は年々大きくなってきました。今や、ゲームの大手メーカーは大企業としての道を歩み始めているといってよいでしょう。

しかし、ゲームというものは、ほかの商品と比べ、非常に特殊なものであるといえます。今まで、ゲームに似た商品はあまりなかったのではないでしょうか。

では、ゲームはどこがほかの商品と違うのでしょうか。最も大きな違いと思われるのが、ゲームはソフトとハードの両面の性質を持っているということです。非常に高度な最先端のハイテクを必要とする一方、とても人間的な才能を同時に必要とします。しかも、それを集団で、一つの企業という組織でやらねばならないわけです。

組織をおさめる難しさ

ほかのハイテク商品と同じく、ゲームの場合もハード面の技術力が大きくものをいいます。見た目のインパクトはビデオゲームにとってはとても大きく、ほかの技術力が劣ったメーカーを時代遅れのように見せてしまいます。

技術力の向上は、集団の力で常に時代に一歩先んじた研究を続けているかどうかにかかっています。この点では、組織的な力が大きくものをいうことでしょう。

逆に、ゲーム性に対する理解や、グラフィックの才能、またはプログラマーの能力などは、とても個人的なものです。教えても教えられない部分もあります。

本来、芸術家の分野であるべきところが無理やり組織に組み込まれているわけです。その点でゲームメーカーは、異なった組織の融合体といってもいいでしょう。当然のことながら、2つの組織に摩擦が生じることは多々あるでしょう。

今後はゲームメーカーの社会的地位がさらに上がることが予想され、さらにメーカー内の組織化が迫られることでしょう。しかし、その中で、自由に発想でき、時には子供と同じレベルで考えられる環境を開発に残しておかないと、いつしか自社で面白いゲームは作れないという状況になっていることでしょう。

もともとゲームメーカーなどという特殊な企業はなかったわけです。それこそ自由な発想で、開発部門に活気あふれる新たな企業のあり方を創造していってほしいと思います。

（ぜんじ）



●みさなん始めまして、このたび新しくゲーメストに入りましたRIK君です。

今までずっと読んできたゲーメストに、自分も参加でき、とてもうれしく思っています。ゲームのほうは、というと、シューティングが好きです。最近レゲーのトライゴンばかりやってます。縦シューでいいの出ないかなぁ。

今後は、いろいろなゲームの攻略にたずさわっていけたらいいなと思います。そんなことを考えつつ……。（RIK君）



●さあ、果たして見た人はどれくらいいたのか？4月7日、テレビ朝日のプレステージという番組に山河と遠藤が出演して盛り上がっていたのだ。



●今、編集部員が燃えまくっているはSNKのラストリゾート。ゲーム性は申し分なく、優れたゲームであることは間違いないのだが、心配な点がいくつかある。まずは出回りの状況だ。これを書いている時点（4月3日）では、MVSの台に入っているのを見かけたことはない。基板売りでいくつか確認したのみである。もうひとつは（個人的に感じているだけなら安心だが）、どうしても「地味なゲーム」に見えてしまう、ということだ。ま、当然私はやりますけど。（完璧人間・馬田）



●今回のソニックウイングスから参入の新人です。他人に読ませる文を書くことの難しさを実感しました。これからは初めての人に易しく、達人には詳しく、をモットーにがんばりたいと思います。

ストIIはダッシュ発売を機に対戦にも燃えようと思ってる（というよりほかにゲームがない…）これを機にマイナーゲーマー卒業か？

（でもあやしいキャラクターゲーム大好き人間　TWL-DON）



●ども、新参ライターのSHO太郎侍です。侍っていっても紋付袴を身につけてるわけではないし、脇差しも持っていません。侍見習いってわけです。見習いというからには、皿洗い・買い出し・仕込みの準備など過酷な修業が待っていることでしょう。頑張んなきゃね。趣味で作曲をやってます。バイオリンを弾かせたら右に出る者はいません（嘘度50%）。ギターと、ピアノもOK。キーボードですが、あぁスペースがない。（SHO太郎侍）



●近所の公園の桜が満開で美しかったのだわ。すっかり春たけなわですねえ。このところ×68000で絵を描くことに夢中。楽しいけど目がつかれてウルウルきちゃうのだ。早く完成させたいな。さらにゲーセンにいきまくりスターブレードをやりまくり、またもやウルウル。肩こりもひどくていつも困まってしまいます。

もうすぐダッシュ発売（今は4月始め）だなぁ。わくわく。カプコンワールド2はまだ？

おちゃら子ほい

表紙の裏をとれ

一応昇龍拳出そーとしているところです。リュウがね。同人誌のほうに出してくれた方々、諏訪がお礼をいっとりました。まだ一〇〇ぐらい残っているんで、どんどこ出してとのことです。3月号ね。さて、今年は下宿も始めたので心をいれかえて、がんばりたいと思います。あ、アイザック・アシモフ氏が死んじゃいましたね。しおしおの藤原ひさし◆

待ってー●もうひとこと

ゲーメストNo.73はどうだったかな？毎月買い続けている熱心な読者だったら気づいたかもしれないね。そう、No.72を飛ばして、73にいってしまったのだ。では、72はどこへいったんだ？ふふ、実は本誌でも告知していないゲーメスト増刊が、4月9日に発売されていたのだ。タイトルは「TABI-NINGEN」。残念ながらゲーム関係の本ではなく、旅行書なのだ。本屋で見かけたら買ってね。Ⓢ

GAMEST ゲーメスト 6月号

■平成4年6月1日発行　第7巻6号通巻73号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤 博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　C・C　栗原桃郎
じーぶー　N・O　ずるずる　T・J　APAPA
YOU・A　塩原利康　C・LAN　HIR
古葉美一　植村伴北　藤原ひさし　えび
もも　みんく・いるか　かる　TWL-DON
RIK君　SHO太郎侍　渡辺裕美子　内山利栄
猿渡雅史　佐藤孔建　萩原祐四郎
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画（有）ミルコンズ


ALPHA
NINJA
ニンジャコマンドー
COMMANDO
TM
©ALPHA 1992 ALL RIGHTS RESERVED.
史上最強の忍者軍団、参上!
新製品!
2人同時プレイ
時空のかなたに飛ばされた3人のニンジャを待ち受けるのはスパイダーの恐るべき罠であった。
PUSH START
シューティングを超えた多彩な攻撃!
従来のただ撃つだけのシューティングゲームとは一味変わった「必殺技」の数々、単調になりがちなゲームに奥の深さを与え、プレイヤーを飽きさせません!
変身! 巻物3つでニンジャは変身する。
リュー→大鷲
レイア→ドラゴン
ジョー→虎
リュー・イーグル
忍法〈ブラックホール〉
必殺技〈爆烈覇王拳〉
〈爆烈虚空拳〉
〈爆烈究極拳〉
ジョー・タイガー
忍法〈火炎竜〉
必殺技〈雷神の術〉
〈竜巻神拳〉
〈ダブル竜巻神拳〉
レイア・ドラゴン
忍法〈微塵隠れ〉
必殺技〈鳳凰拳〉
〈分身の術〉
〈ファイアーウォール〉
開発元
ALPHA
アルファ電子株式会社
〒362 埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル
TEL. 048-775-2412
「NEO-GEO」ROMカセット
「NEO-GEO」はSNKの登録商標です。
NEO GEO
TM



公転するユニットはこう使え!

ラストリゾート

ネオジオ初の本格派ヨコシュー

ラストリゾートは、ユニット(球)を使いこなすことによってずっと楽になるゲームだ。しかも、使いこなさないと面白くならないぞ。まずユニットの使い方を理解しよう。今回はSTAGE3まで攻略だ。

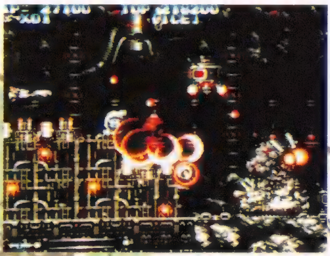
石井ぜんじ

1 ユニットの正しい使用法・基礎知識編

ユニットの種類（赤・青）の違い

武器アイテムは、赤と青に色が変化しているが、どちらのときに取ったかによってユニットの性格が違う。

赤のときに取ると、ユニットはグランドユニットとなり、ユニット攻撃をしたときにユニットが地形にそって飛んでいくようになる。



グランドユニットを地形にそって走らせて使う。

青のときに取ると、リターンユニットとなり、ユニットが地形に当たるとそこではね返って戻ってくるようになる。

通常、グランドユニットのほうがリターンユニットより、はるかに使える。とにかく青は取らず、常に赤を取るようにしておけば問題ないだろう。

各武器の性能を知ろう!

武器は3種類。レーザーとホーミングミサイル、対地ミサイルだ。それぞれL、H、Gで表されている。

これらのアイテムを1つ取るとまずパワーユニットがつく。この時点ではとりあえずユニットがつくだけだ。

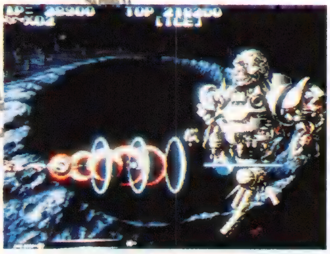
もう1つ取ると、それぞれの武器が1段階装備される。さらに取っていくと、武器は3段階で最強になる。どの種類のパワーUPでも4つ取れば最強になる。最強になるまでは種類を考えず取りまくろう。

それでは、各武器の性能を比較してみていこう。

▼レーザー

1段階では一直線に貫通レーザーになる。2段階以降はレーザーのまわりに輪がつく。輪の部分は貫通しない。

基本的に、最も威力が強く万能に使える。ほとんどの場所で有効。



最も強力なレーザー。

▼ホーミングミサイル

最強になれば威力もかなりあるが、レーザーに比べるとかなり劣る。使えるところもあるが、レーザーでほとんど代用できてしまう。

3面のボスなどには使わないほうがいいだろう。

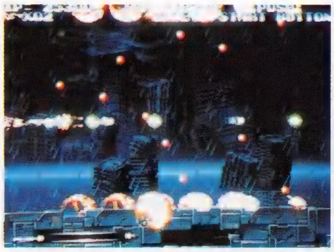


スキが多いホーミング。最も多く出る。

▼対地ミサイル

段階が上がると地形をはっていく距離が長くなる。最強で爆風が5つ重なる。

空中戦には弱いが、地形のあるところでは有効。威力はかなりある。4面前半、5面前半と後半は必須。



地上の敵には強いボム。

ユニットの固定のしかた

通常は正面か、右下に固定しておこう。正面に固定しておけば、通常の弾に対してバリアになるし、敵の体当たりも防げる。

右下に固定する場合は、地形にそってユニットを走らせたいときだ。3面の中盤など、右下に固定してとばしまくる。グラディウスの誘導ミサイルの超弾力版だ。

もちろん、別の場所に固定する場合もある。3面の前半などは、海中から潜水艦が出てくる。弾や誘導弾を防ぐためにも、下に固定しておいたほうがよい。

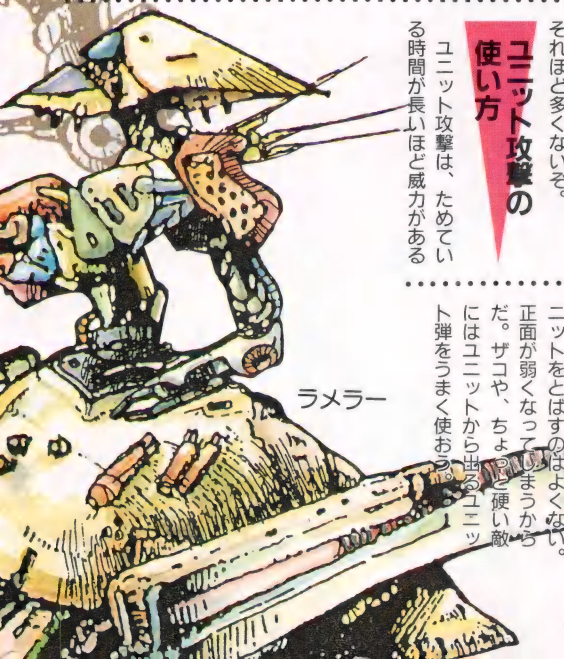
また、2面の砲台地帯のように、ユニットをいろんな場所にとばさなければいけないときは、いちいち固定していると間に合わない。固定しないで公転させておいたほうがよい。ただしこういう場所はそれほど多くないぞ。

ユニット攻撃の使い方

ユニット攻撃は、ためている時間が長いほど威力があるが、それほど差があるわけではない。そこで、耐久力のある敵には少しためてすぐ離し、何発もユニットをぶつけるのが強力な攻撃だ。これをユニット乱れ撃ちという（勝手に命名してしまった…）。

レーザー最強のときは、乱れ撃ちの間隔を少しあけて、レーザー周期と合わせたほうが威力が強い。レーザーとユニット攻撃が毎回同時に発射されるようにするわけだ。

基本的に、耐久力のある敵にはユニット攻撃。ない敵には通常弾が有効だ。ザコにユニットをとばすのはよくない。正面が弱くなってしまうからだ。ザコや、ちょっと硬い敵にはユニットから出るユニット弾をうまく使おう。



ラメラー

2 完全詳解!! ステージ攻略

STAGE 1

スタート直後は0速(ゼロ)なので、注意してザコを全滅させパワーUPをすべて取れるようにしたい。パワーユニットを取ったら、正面か斜め右上に固定しよう。特殊な場所以外は前方に固定しておくのがいい。

そのあと、比較的デカキャラの“アイアンクロー”が出てくる。こいつは後ろ、正面とパーツがはがれていく。


ユニットを連続してぶち当てると速く倒せるぞ。

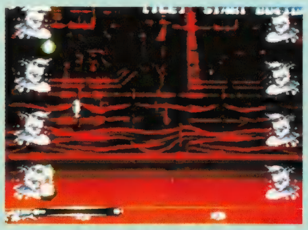
アイアンクローは耐久力があるので、ユニットを正面に固定して正面から撃ちこむ。ユニットを連続して撃ちこんでもいいし、ユニットはとばさずに、ユニットの弾を正面に向けてばりばり撃ちこんでもいい。

そのあと、対地ミサイルのアイテムが出るが、パワーUPを最強にするためにアイテムは取っておこう。

▼地上戦車

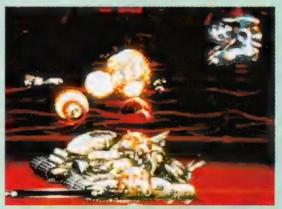
ワープする戦車群は、取り囲んでくるだけにやりにくく感じるかもしれない。しかし、簡単な方法がある。

画面の左下でユニットを右上に固定していれば、すべてユニットに当たってやられてくれる。画面左上でユニットは右下に固定してもいい。


これで戦車に囲まれなくて大丈夫だ。

そのあと、地上戦車が出てくる。1面では比較的難しい場所だ。とにかく戦車は早く倒してしまったほうがいい。そのためにはユニット攻撃が有効。

ユニットを右下に固定し、右下へとガンガンユニットをとばしまくろう。ついでにボムも当たってくれる。そのうち、画面右上からメタルビーが出現するが、これをかわしつつ下にユニットを撃ちこめば地上戦車は壊れるはずだ。


速く倒せば倒すほど楽だ。大きめの弾を出す砲台は壊せる。

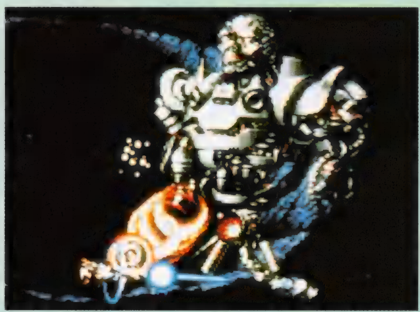
誘導してくる敵は、少し耐久力があるのでユニットの出す弾を当てよう。ユニットの使い方に慣れればユニット攻撃1発で倒せる。3つ目は真後ろから出現するので注意。

アイアンクローを軽く倒すと、次はボスが待ち受けているぞ。

1STAGEボス ブラッケン

弱点は下方のオレンジ色のコア。太いレーザーを撃ってくるところだ。ここ以外攻撃しても、全然ダメージにならないぞ。

コアに正面からバリバリ撃ちこんでいると、太いレーザーにガーンとやられてしまう。これにひっかかるのは一度きりにしよう。正面から撃ちこまず、斜め下から右上に、向けてユニット攻撃するのが安全かつ早い。

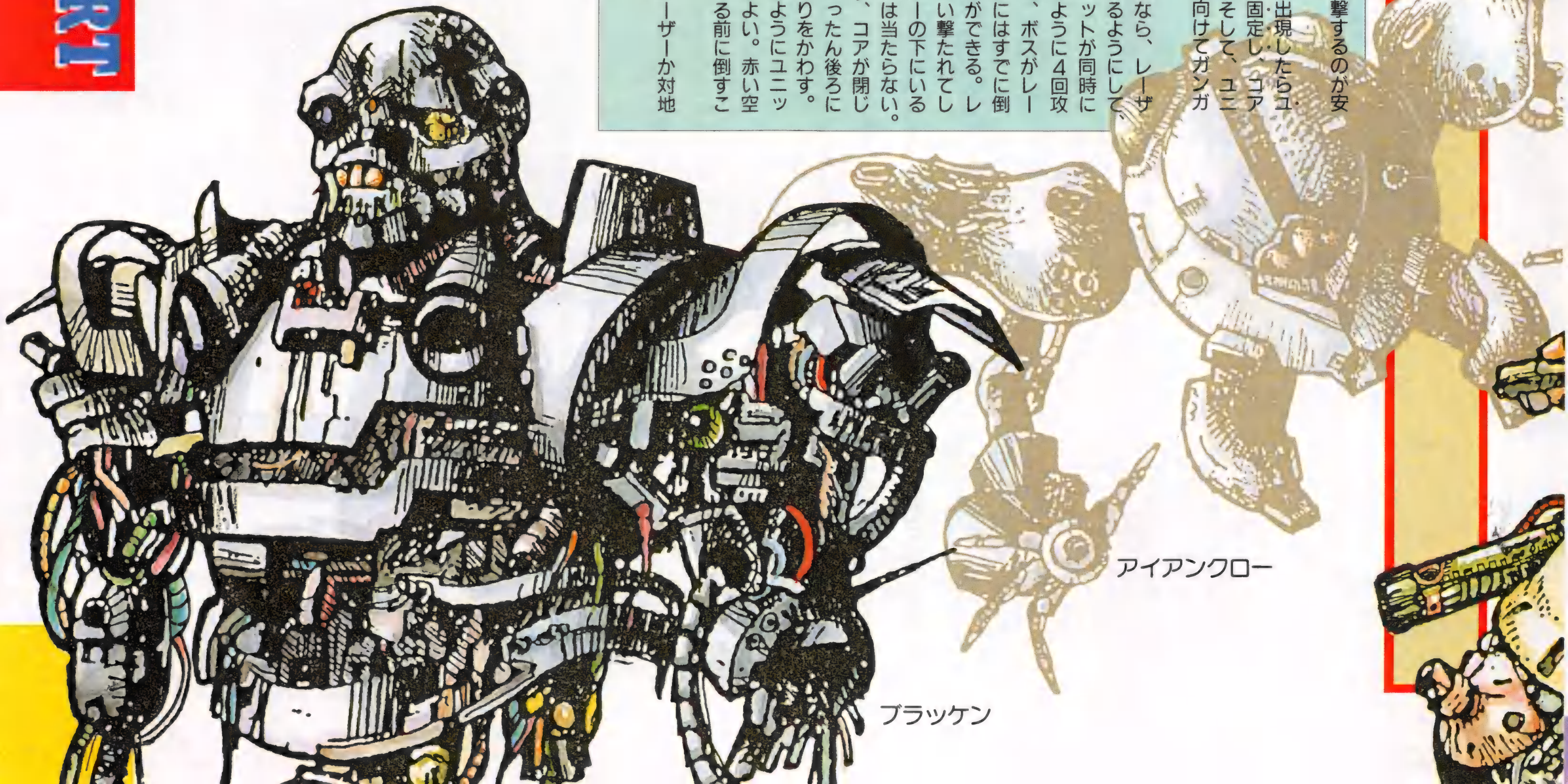

ここからユニットをガシガシ当てる。レーザー+ユニット攻撃4回でOK。

まず、ボスが出現したらユニットを右上に固定し、コアの左下に行く。そして、ユニットを斜め上に向けてガンガンぶつける。

レーザー最強なら、レーザーもコアに当たるようにして、レーザーとユニットが同時にコアを直撃するように4回攻撃する。すると、ボスがレーザーを撃つころにはすでに倒してしまうことができる。レーザーはたいてい撃たれてしまうが、レーザーの下にいるのでレーザーには当たらない。

速攻で倒せず、コアが閉じてしまったらいったん後ろに下がって体当たりをかわす。そしてまた同じようにユニットをぶつければよい。赤い空中戦車が出てくる前に倒すことができるぞ。

ボスには、レーザーか対地ボムが有効だ。


アイアンクロー
ブラッケン

LAST RESORT

STAGE 2

スタート直後にハッチがあり、戦闘機が出現する。このハッチは地形のくぼみに入っているが、最強のレーザーなら正面から当てることができる。レーザーでないときは、ユニットから出る弾を下に向けて撃ちこむのが安全だ。


安全にいくならレーザーをかすらせてハッチを壊す。

次に、蛇状の敵グスタフが出現する。こいつは、先端のコアが弱点。3発ユニットを当てれば倒せる。

正面から出てくるとは限らない。下や後ろから出現したら、ユニットの固定を解除し、狙いを定めてユニット攻撃するといいだろう。


コアめがけて、狙いさだめてユニットを発射だ！

1匹目を早く倒すと、2匹目がすぐ出てくる。倒せば倒すほど出てくるのだ。2匹目が出現するころに後ろから追いかけてくる敵が出現するので、いきなり体当たりされないように注意しよう。

蛇は一定の地域を過ぎると自爆し、浮遊砲台がその直後に出現する。この砲台は、砲頭を出しているときでないと壊せない。しかし、ユニットでオレンジ色の弾を防げるので、正面にユニットを固定していれば大丈夫だろう。


オレンジ色の弾はユニットで防げる。怖がらず全滅させよう。

▼砲台地帯

後半に入ると、ハッチが上下の壁にたくさんついている。戦闘機はほうっておくと弾を撃つのであなどれない。

ここは、前半のハッチで説明したように最強レーザーで正面から撃つか、ユニットを正面に固定して前方バリアとしつつ、ユニットの弾を当ててハッチを壊すのがいい。

ここでパワーユニットのアイテムが出るが、必ずここで赤のグランドユニットにしておこう。

さて、次は難関の砲台地帯だ。ここは地形の上下に硬い砲台がついている。全部壊さないとかなり大変な弾よけをしないといけない。

そこで、ここはユニットの固定を解除し、右上、右下と交互にユニットをとばしまくる。砲台地帯の入り口では正面から戦闘機が4機くるので正面の敵もちゃんと撃っておくのを忘れずに。↖

STAGE 3

前半は主に潜水艦との戦いとなる。潜水艦は海の中から出てくるわけだから、ユニットは下に固定するのがいい。前方はショット系の武器で撃ちつつ、弱点にユニット攻撃をたたきこもう。

弱点は、ロボットを出してくる場所を壊すと露出する。


潜水艦の頂上部をユニット攻撃で壊す。誘導弾はユニットに当てれば消える。

ロボットも強敵なので、ここを集中して狙ったほうが楽だ。

潜水艦の出す誘導弾もかなりやっかい。これは、ユニットに当てて消すようにしたほうが撃って消すよりやりやすい。

ジャンプロボット ムドム地帯

ここは、地上の地形にムドムというロボットがびっしり生えている。少しでも撃ち逃すとやっかいだ。

確実に全滅させるには、ユニットを右下に固定させてユニット攻撃しまくるのがいい。


ムドムは先手必勝。グランドユニットで出現した瞬間にたたく。

赤のユニットなら、地上をユニットが走り回って全滅させてくれる。対地ミサイルも有効だ。

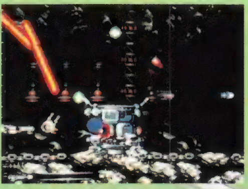
ここでやられると復活したとき、ユニットがとれない。ショットでできるだけ早く壊すしかないので注意しよう。

レーザーロボット ガーバー

2本のレーザーをプレイヤーに向けて発射する強敵。必ず一度は苦しめられるはずだ。

ガーバーは、停止すると胴体中央部を開き、と同時ちレーザーを撃ってくる。この直後は弱点が露出しているのでチャンスでもある。このときに、ユニット攻撃を正面からできるだけ撃ちこもう。




パカッと中央が開いて、レーザーを出すと思った瞬間に下に動いてレーザーをかわす。

注意しなければいけないのがガーバーが近づいてきたとき。至近距離からだとレーザーが見切りにくい。この場合、自機の当たり判定が上下に小さく左右に長いので、上下に動いてかわしたほうがやられにくい。ひきつけて、前に出ながらかわすとかわしにくいので注意しよう。

STAGE3ボス

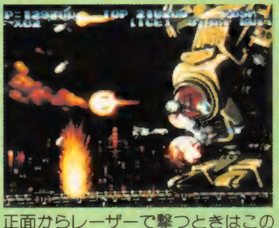
全面中でも、かなり難しい部類に属するボス。弱点は足のコアと頭のコア。時間内に足のコアを壊せないとボスは動き回って、攻撃パターンが変わる。

まず、足のコアをどう破壊するかだ。足のコアのすぐ下に誘導弾砲台があるので、ここにある程度弾を撃ちこまないと危険。

最も早く倒せるのは、コアから出してくる炎にぎりぎり当たらないように下にずらす。この位置でユニットを正面につけて、最強レーザー＋ユニット攻撃で撃つ方法。ただし、誘導弾の撃ちもらしが怖いのでレーザー以外のときはパス。

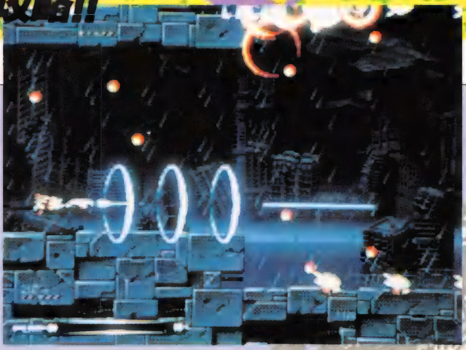
復活パターンのときなどは武器が対地ミサイルになっているはず。この場合は、ユニットは右上に固定して、自機のショットを誘導弾に当て、ユニットをコアにめりこませよう。時間はかかるが安全だ。しかし、このときは赤い空中


ユニットを弱点にめりこませるフォーメーション。怖いのは赤戦車だ。


正面からレーザーで撃つときはこのくらいの位置で。うまくいけば早い。



LAST RESORT

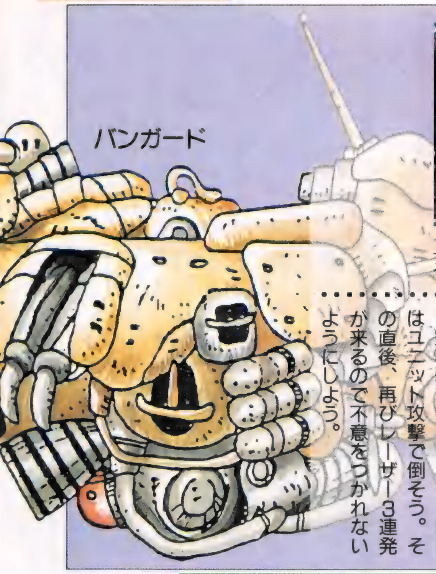


グランドユニットをうまく使いまくる。ちょっとためてすぐとばす。

砲台地帯を抜けたら、ユニットを右上に固定して上の砲台はユニット攻撃で、下の砲台は前方のショットかボム、ユニットの弾で倒す。ボスに対して対地ボムは不利なので、ホーミングかレーザーにしておこう。



上下についている誘導弾砲台をできるだけ早く倒そう。



バンガード

2面ボス バンガード

2面ボスは、いきなり後ろから出現するのでぶつからないようにまず注意。また、いきなり2連装のレーザーを3発撃ってくるので、上のほうにいてかわしたほうがいい。

ボスはレーザーの後、ホーミングボールを連発してくる。自分の装備が最強のレーザーかホーミングなら、ボスの正面の一番後ろで左にレバーを引きながら撃っていればいい。



画面の一番後ろにへばりついて戦う。ユニットは正面につけてできるだけ速く倒すべし。

ユニットの出す弾でボスの弱点を狙うのだ。もちろんユニットは正面に固定する。

ホーミングボール弾が当たりそうだったら、ユニットを振ってユニットの弾で防ごう。

倒すのに時間がかかると赤い空中戦車が出てくる。戦車はユニット攻撃で倒そう。その直後、再びレーザー3連発が来るので不意をつかれないようにしよう。

戦車が出てきてしまうので、いったん戦車を倒してから再びコアにユニットをめりこませなければいけない。

頭部コアの壊し方

足のコアを倒すと、上半身の攻撃に変わる。このとき、コアの下にはまたもや誘導弾の発射口がある。それ以外には、下から火柱を上げる攻撃をしてくる。

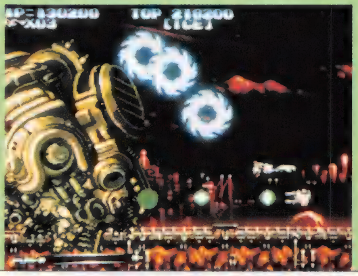
このときは、ユニットを右下に固定してユニットをめりこませて攻撃しよう。めりこませず、ユニット攻撃を狙ってもいい。しかし、このときは誘導弾を撃たれていないときだけにしよう。



下手にユニット攻撃して誘導弾に撃ち負けないよう注意。

火柱が来たら、画面の右へ、ロボットのほうへ逃げよう。火柱の間にはほとんど入れない。あとは、赤い戦車に注意するだけだ。

足のコアを倒さないと、上半身の攻撃のとき左右に動いてくる。背中から丸いのこぎりの刃みたいな弾を出してきたりもする。



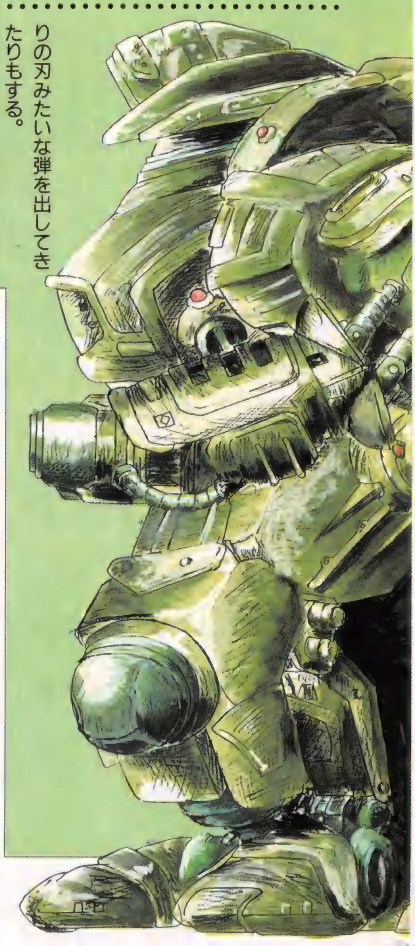
ちょっと、歩いてるよこの人。びっくりして死なないように。

のこぎりの刃は誘導弾だが、一定時間たつと消える。追いつめられないようにうまく誘導しよう。

そのほかはボスが左右に動くものの、倒し方は変わらない。焦らず戦おう。

今月は前半をくわしく攻略してみた。もうどんどん先にいってしまっている人もいるかと思う。ユニットの使い方がわかれば楽に楽しめるゲームなのだ。

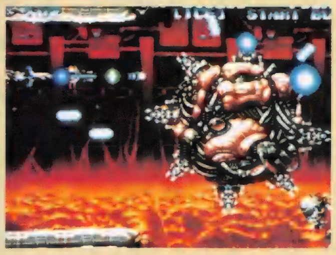
何回かやれば、きっとコツがつかめるはず。チャレンジだ。



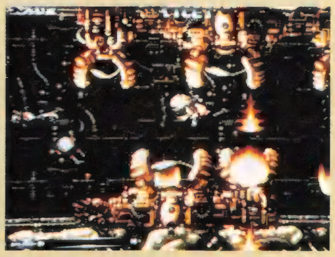
次号のハイライト

次号では4面と5面の攻略だ。では、ハイライトシーンをご覧にいれよう。

これが4面だ!!

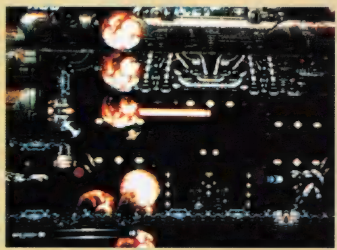


こいつきてるぜ〜。ぼくらはメカマンボウってかんじ。

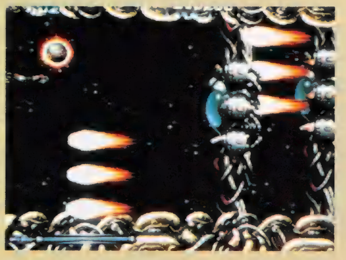


STAGE4最大の難関。伸び縮みする砲台、トライガンアーム。

最終の5面だぞ!!



戦艦の内部に入っていく自機、TZ−024。



最終防衛ライン迫る。上下のチューブに支えられたQUARTZの連続だ。

レバーを洗って待ってろよ!!



ソニック・ウイングス

ビデオシステムのターボフォースに続く縦シュー第二弾は弾よけが実に熱いシューティングだ!!

自機の特徴を把握して天空の覇者を目指せ!!

©VIDEO SYSTEM 1992

TWL-DON

まずはシステムから

このゲームは全7面構成で(8ステージあるが自国はパスされる)2周構成のゲームです。プレイヤーが選べるキャラクターは4ヵ国からで、また1P側と2P側によって違うキャラを選べます。

自機の武装について

まず自機のショットは、ノーマルウェポンとサブウェポンがありますが、各キャラによってサブウェポンが全然違います。またボンバーも弾消し型や攻撃型などがあります。どのキャラも一長一短がありますので(一部そうでないのもいますが)一通りプレイしてみるのもいいでしょう。

ちなみにフルパワー時にパワーアップを取ると2000点、ボンバーは7コ目以降は1万点となります。これらが点数に大きくひびくでしょう。

どのキャラが使えるのか?

まず絶対的に使えるのは、スウェーデンのコウフルとアメリカのキースです。2人ともノーマル・サブショットともに、強力でボンバーが強く(そして使いやすい!!)しかもスピードもそこそこ速い、とまさに三拍子そろっているからです。ほかにも日本の緋炎やアメリカのキートンなどもそこそこ使えますが、両者ともにパワー不足が目につきます。(しかし英国の2人で2周クリアできるのか?)。

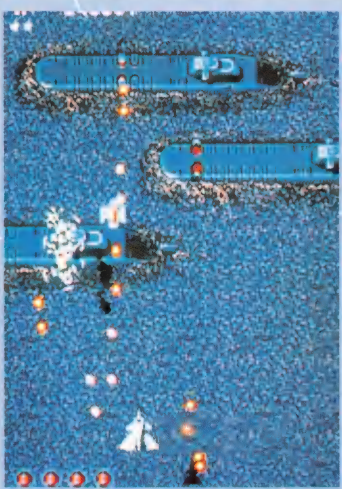
ステージ別攻略

アメリカ

ハドソン湾

では、まずはアメリカ面からですが、この面を含む日本・スウェーデン・イギリスの4ステージは3ステージ目にくることを想定した攻略でいきます。キャラクターはキースおよびコウフルを使用したものとします。

まず第一のアメリカです。この面はほかの3国に比べると比較的楽なステージです。パワーアップアイテムを取っていってフルパワーまで上げればボスまでは苦もなくいけると思います。画面上方に出現する艦隊の出す弾は自機を少しずつ横にずらしてよければ追いつめられずにすむでしょう。

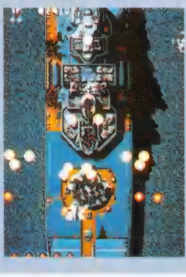


ここは連射でどんどん潜水艦を壊そう。

アメリカ・ボス

ニュージャージー

このボスの攻撃は弱点部からの弾がとにかくめだっていますが実は弱点の周囲にある小さな砲台のほうがやっかいです。ボスの激しい攻撃をよけたと思った瞬間にこの砲台の弾が来てやられることもあるのでまずはこの砲台をすべて壊しておきましょう。あとは左右のヘリに気をつけながらボスの弾を左右に誘導して撃ち込むだけです。撃ち込みでスローがかかるのでボンバーを使う必要はありません。



弾の間を抜けることも可能、判定は意外に小さい。

日本

新宿

この面は実はかなりうっとうしい面。ビルや車が壊せるために敵のヘリなどを狙ってもなかなか当たらないからです。点かせをする人以外は無理に車などを撃つ必要はないでしょう。2回目のアイテムヘリは自機を少し右にずらせば車を気にせずにすみます。

この面では出現するなり弾を下に連射し、下方につっこんでいくヘリがいますが弾をうたせたあとに撃てば楽勝でしょう。ビル街をぬけて戦車が出たあとに都庁がありますが、こいつはいきなりレーザーを出すのであらかじめ左か右に寄っておきましょう。そしてボス出現です。



これに当たって泣いた人も多いのでは?



パワーがないときは無理に撃たないほうが良い。

日本・ボス

スーパーX改

このボスはパワーがないときはかなりの強敵です。できればパワー2段階以上で戦えるようにノーミスでこよう。ここで都庁の左右は両方とも壊すことができ、左はボム、右はパワーアップが出ます。ボスが下から出てくるときに左のビルに重なって撃ち込み、ボムを出してボスの弾を回りこむように右のビルを撃ちにいきます(-DSだけは重ならないこと)。そしてボスの前をボスといっしょに左右に動きながら撃ちこむとボスの攻撃は第2段階になりますが、弾をボスの左右でよければ楽でしょう。あとはフルパワーならボス正面から少しずらして連射でOKです。パワーがないときは熱いよけが待っています。ボンバーを使ったほうがいいでしょうが、360度バラまき弾は画面を時計まわりにゆっくり回るようにしてよけられます。左右からの戦車に気をつけてください。



別に正面でよけてもいい、早く壊せるぞ。



このまま自爆まで粘ることも可能だ。

スウェーデン
山岳要塞

この面の前半は戦闘機を射出するハッチを一つ一つきちんと壊していけばさほど苦しくはありません。前からくる編隊はやりすごしてもかまいません。そのあとはしばらく楽に進めますが、後半突如出現する砲台地帯だけは気をつけないといけません。1000点のボーナスを2、3個ぐらい逃してもいいような感じで、とにかくすべて壊せば十分です。砲台地帯が終わるころに左上からアイテムヘリ、左下からもアイテムキャリアーが出ますがまずヘリを撃ち、左下から出るキャリアーの下に回り込んで速攻で壊しましょう。あとはボスまで問題ないでしょう。





スウェーデン・ボス
ホーリーマウンテン

このボスは始まってしばらくすると左右に砲台が出現しますが、フルパワーなら出現前に第2段階になって砲台はすべて壊れます。ただしこの場合砲台の点は入りません。点かせの人は砲台を出してすべて壊してからボス本体を撃ちましょう。第2段階ではボスの左右2個ずつある丸い砲台を優先して撃つようにしてやるとやりやすいと思います。このボスの弾も誘導さえキチンとしておけば楽勝でしょう。



重なっての速攻で砲台を壊すとあとが楽。

SONIC WINGS



イギリス
NATO空軍基地

この面はボスも含めて前半3面中で最も難しいと思われます。最初に戦車や砲台を相手にしているとドーム状の建物が見えてきます。こいつは一定方向へ弾を出しながら自機に向けてバラバラと弾を出してきます。まずドーム右側の戦車をすべて壊し、そのあとドーム正面から少し横にずらして撃ち込めば弾がこないので安全です。そのあと舗装された場所に出ますが、ここは戦車を出現即破壊していきましょう。遅れると弾をうたれて危険なので画面上方および左側から出現する戦車をどんどん先回りして壊していこう。

ボス直前のスクランブル(サイレンが鳴るのでわかる)ではとにかく自機を横移動させながら連射していればなんとかなります。建物もきちんと壊してパワーとボムを取っておきましょう。



この戦車を早めに破壊するのがポイント。

イギリス・ボス
爆撃機バルカン

このボスは中心部からのバラまき弾が怖いですが、両翼さえ壊しておいてバラまき弾のみになれば死角があるので楽勝です。写真のような感じでボスとの相対位置を保ちましょう。



ボスとラインを合わせれば半安地になる。

中東
キルクーク油田

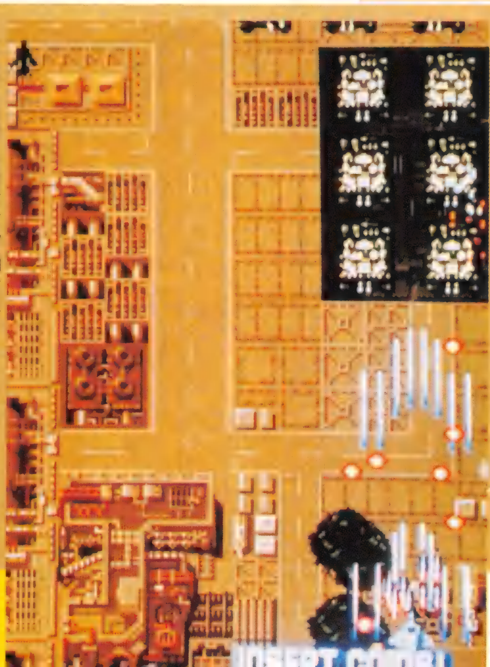
この面は始まって右からの編隊を撃ったあと、左上に連射タイプのアイテムヘリが出てきます。こいつはここ以外には6面で1回出るだけですが、何の対策もないとけっこう苦戦します。ヘリから少し右の位置で同時に動きながら撃てば楽勝です。奴は4回撃ったあと今度は左に移動しますが、それまでに死ななかったら今度は左右逆に同じことをするだけです。このあと上方から編隊がいくつもきますが緑色の編隊はムリに追う必要はありません。また右、左の順に1回ずつハッチが開き戦車×6台が出ますが出現即破壊を心がけましょう。ボス前の左右にある砲台は左がボムで右がパワー。一応ノーボンバーで両方壊せます。近づいて思いきり連射!!

中東・ボス

このボスは第2段階の攻撃がかなり強力ですが、ボスの攻撃パターンは実はかなり簡単なものです。要は中央左右の丸い砲台の弾と下部から出す弾の周期の違いを利用して、よけと撃ち込みを繰り返すだけです。またフルパワーならスローがかかるのを利用して超連射で一気に壊すこともできます。



冷静に弾を見よう。スローがかかるので意外に楽だ。



ここも先手必勝、連射で一気に倒そう。

地中海
ボスポラス海峡

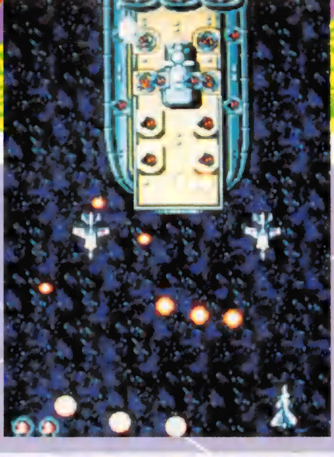


海の面で対艦戦ですが、アメリカ面と決定的に違うのは軍艦の各部分に判定があり、またパワーやボムも軍艦の一部を破壊することで出ます。途中で艦載機が飛び出すところは1機撃ったら右側に出る敵を撃ちにいくという感じで動こう。ボムアイテムが出たあとの左右から青い戦闘機がくるところは左から右、そしてまた左に動きながら撃ち、前からの小型艇を左から1つずつ壊したあとすぐまた左へいき青い戦闘機を右に動きながら撃ち、今度は右から順に小型艇を壊します。この一連の動きは完全にパターンにしたほうがいいでしょう。



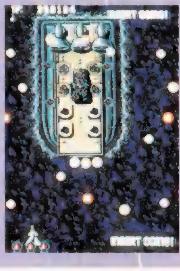
ここはタイミングよく左右の敵を狙おう。

地中海・ボス
ボモルニク



こんな感じで3WAY4連発をよけていこう。

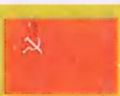
まず画面前方に出て、ボスとともに下がりながら4つの砲台を壊します。そのあと第2段階になり一定周期ごとに3WAY弾を4連発してきます。弾の間に入るのは危険なのでうまく誘導しよう。フルパワーなら第3段階になってすぐにボスを破壊できるでしょう。もし第3段階で弾をうたれたらボンバーを使ってしまってかまわないでしょう（一応3WAY以外の死角は存在します）。



一応ノーボンバーでもよけれる。が超コワイ

またこのボスの第1段階で砲台だけ壊し、あとはよけながら左右のザコだけ撃って自爆まで粘ることも可能です（ほかのボスも同様）。

ロシア
赤の広場



まず始まってしばらくヘリなどを撃ったあと、右上からアイテムヘリが出現し、あとから戦車が3台出現します。ここはヘリの出現前から右上に自機を持っていき、出現と同時に連射し（別にここで壊れなくてもよい）戦車2台が完全に見えたところで、左から逆時計まわりで戦車に重なるようにして壊します。そして、そのあと左に移動したヘリに撃ち込んで壊します。こうすればノーボンバーで抜けられます。そのあと右上から戦車が3台ずつくるのを撃っていくと4面でも出た連射ヘリが出てきます。ここでは3回弾を出した後戦車が出てくるので左に切り返しましょう。あとは戦車に気をつけつつヘリを撃てばOKです。そのあと壊せる屋根（ロケット屋根）地帯になりますが、フルパワーのときはガンガン壊していきましょう。ここでボムが1個にパワーがたくさん（5～6個は出ます）出るので死んでも一応は復活できます。しかしボムが2個での復活は苦しすぎるので、できればノーミス命でしょう。



これはおいしい!!消える前にすべて回収だ!!

ロシア・ボス

この面はボスが2体います。1体目のボスは英国面のボスのように斜め下に死角ができるので基本的に撃ち込みながら弾をうたれたらすぐ死角に入ります。左で2回、右3回、左2回という感じでよけましょう。2体目が下に急接近するときの弾は怖ければボンバー、そのあとは1体目さえ壊せばなんとかノーボンバーでもよけられますが、安全のためもう1発使ってもいいです。ノーミスでここを抜けてボムが3～4発あれば1周クリアも見えているでしょう。



こんな感じに死角が生じる。慣れが必要か?



最終面 宇宙
ステーション



いよいよ最終面です。この面は今までとはまったく違います（宇宙だから当然?）。まず前方からふらふらと飛んでくる敵が多数きます。こいつは3WAY（自機を狙ってはいません）をうってきます。



パワーがないとここは辛い。1個1個確実に壊わそう。

弾を出させずにすべて倒すことは無理ですができるだけ出現即壊していきましょう。

そのあと2WAY砲台×2と3方向に弾をバラまく砲台が2つある場所にきますが2WAY砲台を速攻で壊して残りは弾をよけつつ撃ち込もう。

ここをすぎるとスクロールが止まって中ボス登場です。とにかく左右の連射砲台を壊さないと話にならない。ボンバーを使ってでもこいつらを片づけよう。中ボスの弾は速い、多い、多方向と三拍子揃っています。動体視力と指先の動きが問われますが一応パターンなので慣れれば楽でしょう。バラまき弾は斜め下方でよけるのが楽でしょう。



この弾よけは熱すぎる!!ほとんど狙ってる。



ラストボス・バトルチャレンジャー

いよいよ最後のボスです。とにかく、変則的な弾をよけつつ超連射!!唯一気を使うのは電磁バリア（仮称）だけ。うまく撃ち込めばボンバー1発でなんとかなるでしょう。

さて問題はそのあと。実はまだ先があるんですねえ。あまり多くはいいませんが猛烈サル爆弾は子ザルの対処を、地球破壊爆弾は4方向弾を出す奴の対処をパターンにしたほうがいいでしょう。うち込めるタイミングは慣れしかありません。

これで1周クリア、感動の（?）エンディングのあと2周目突入です。

別キャラ攻略は来月の予定。2周目は日本と中東が壁ですがクリアできない難度ではないのでがんばってください。



な、なんで宇宙空間にこんなのが…。

KO 俺は負けを認めない!! 絶対KO!!大攻略!!



キャラクシアンシリーズ第5弾!!

コズモギャングザビデオ

発売されて1ヵ月、君へマイシップはどの惑星までたどり着けたか!?

©株ナムコ

by 水島屋 T.J.

シンプルなゲーム性でロングヒットとなったギャラクシアンシリーズ…その最新作がこのコズモギャングザビデオです。今回は細かい設定の説明をメインに話を進めて行きましょう。

何はともあれストーリー!

コズモ星、そこは高度な文明を持つ知的生命体、コズモ人が平和に暮らす惑星であった。ただ一つの悩みの種を除けば…。

コズモ星の悩みの種、それは宇宙盗賊団"コズモギャングズ"の存在であった。

諸悪の根源であるコズモギャングズ、その勢力拡大はコズモ星内にとどまらなかった。今や、コズモ星から遠く離れた小惑星帯に人工小惑星"アンコク"をつくりあげ、そこを本拠地として、全宇宙に魔の手を伸ばさんとしていたのだ。

コズモ星にある宇宙ポリス本部も、このままではらちがあかないと、ある決断を下した。コズモギャングズ撲滅を目的とした特別部隊"アンタッチャ"(UNTOUCHA)の設立である。

アンタッチャVSコズモギャングズ。戦いは、今まさに始まろうとしている。

コズモ星を皮切りに、コズモギャングズを追って、灼熱の惑星、海の惑星、ジャングルの惑星…そして、総帥"ドン・コズモ"が待つ本拠地惑星アンコクへ…。



ガラボン

一心同体!2P同時プレイ

2P同時プレイの際にどちらがミスをしても共用の残機が減る、業界初の持ち機共通システムはこのゲームのセールスポイントの一つですが、2P同時プレイの際は前衛と後衛に分かれてプレイすることになり、前衛は敵に近い分危険が大きいということで機体が若干小さくなっています。

また、1クレジットだけでも2人同時プレイは可能で、2クレジット以上で2Pプレイを始めると持ち機が1機サービスされます。



これが友情パワーのスーパーノヴァだ!

画面端のつぶれテクを使え!

左右の2方向にしか移動できないこのゲームにおいて画面端に追い込まれたときの恐怖は耐えがたいものがありますが、ここでぜひ使用していただきたいテクがつぶれテクなのです。

つぶれテクは画面端にマイシップを押し続けるだけで使用可能で、従来のギャラクシアンシリーズと比べて、やられる状況を65%ほど回避できるようになっています。

なお、通常モードにおいて用心棒怪獣ドドンガドンの撃つホーミングファイター弾にはつぶれテク使用中は当たらないことが確認されています。



ボスコズモを優先的に倒そう。2連射だ!!

アイテムをフル活用せよ!!

次にアイテムについての詳細を説明しましょう。

■ハイパーウィング

最も基本になる武器です。ショットの威力が倍増します。ボスコズモが現れた時点で誰もウィングを装備していないと、ボスがこれを持ってきます。

装備していてもチャレンジングステージを終えるごとに強制的に外されます。



ニョロQは頭からシュート!

■トルネード

巨大な竜巻を起こして敵を吹き飛ばします。竜巻が回っている間は敵弾も消し続けます。敵がたくさん出現しているときを狙ってシュートすると効果的、ポイントアップアイテムも出現しやすくなります。



早く倒せばⓅが出るぞ!

■バラージショット

広範囲に誘爆する機雷弾を撃つことができます。そのステージが終了するまで有効です。画面上に8発までしか存在することができません。



バラージショットは誘爆が強力!



ミニUFO

COSMO GANG THE VIDEO



BOSS コズモ

■シールド

敵の攻撃（敵、敵弾）に1回だけ耐えます。そのステージが終了すると強制的に外されます。



シールドは1UP並みにありがたい。

■ビックリ箱

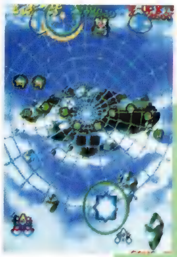
敵がビックリして約3秒間動きを止めます。停止している敵にマイシップが触れてもミスにはなりません。



今がチャンス!全滅させろ!!

■スパイダーネット

画面上をクモの巣が覆い、敵の動きを遅くします。効果の持続時間は7.5秒間です。



狙い撃ちでガンガン倒そう!

■スペシャルフラッグ

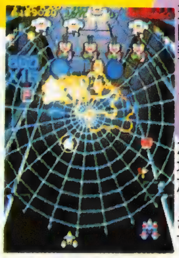
（やっぱナムコったらこれやね）

持ち機が1機増えます。

①特に出現法則はありません。乱数で決定されます。ただし、所々に極端に出現率の高い面が設定されています（12、16、20、28、32面）。

②出現回数にリミットがあり、1クレジットにつき最高4回までしか出現しません。ただし、取り逃がした場合は1回にカウントされません。

③コンティニューをすると出現回数リミットが増加します。



終盤は魔の攻撃が待っている…!

■ポイントアップ

取るたびに以後すべての得点が2倍3倍4倍…16倍まで上がっていきます。それ以降はナムコ点×16＝12万240 0 PTSが加算されます。敵を早く倒すほどたくさん出現。

なお、チャレンジングステージを挟んで倍率は初期値（1倍）にリセットされます。

「P」アイテムは、敵を出現から短い時間で破壊していくほど早くたくさん出現します（だからトルネードを使用したときなどに一挙にたくさん降ってくることがある）。



チェンジアイテムは武器も交換するのだ!!

※「P」とスペシャルフラッグのアイテムだけはステージクリアの際、敵を全滅させた後でも跳ね終わるまで消えません。その他のアイテムは敵を全滅させた瞬間に消えてしまいます。

エレメカの興奮がよみがえる!チャレンジングステージ

通常ステージを規定数クリアするたびにプレイできるチャレンジングステージ。2回目以降は2種類のステージのうち、いずれかが乱数で選ばれます。

コンテナがOUTラインまで64ビット以内の範囲まで引っ張られるとウォーミング音が鳴り、このとき敵を撃つとコンテナが64ドット分下へ戻されます。

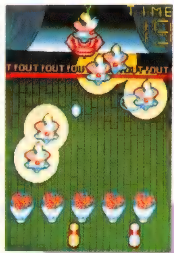
戦績発表におけるランクは全16段階。大きく3つに分けると以下のようになります。

ランク1～6：コンテナに一切触れられなかった↓コズモにヒットした弾数でランク決定

ランク7～12：コンテナに触れられつつも時間いっぱい守り切った↓コンテナを動かされた距離でランク決定

ランク13～16：時間いっぱいコンテナを守り切れなかった↓コンテナを持っていかれた時点の残りタイムでランク決定

チャレンジングステージのコツはまず左から順に撃つことです。狙って撃つよりもある程度連射したほうがよいでしょう。



君の感性が問われるところだ!

全8種類のコズモ軍団を退治しよう!!

Ⓐコズモ（耐久力：1）

いわゆるザコキャラクター。兵隊コズモ。飛行中にアカンベをする憎たらしい奴。

Ⓑコズモ黄パンツ（1）

コズモの色違いキャラ。プレイヤー機の下にもぐり込んで宙返り攻撃を仕掛けてくる。

Ⓒガラポン（1）

トゲトゲした緑色の体を持つ宇宙生物。体が小さいので弾が命中しにくい。もともとドンコズモのペット用だった生物が戦闘用にかり出されたらしい。

ⒹミニUFO（2）

コズモが小型戦闘艇に乗り込んだもの。俗称ミニUFO。サインカーブを描きながらプレイヤーに近づき高速特攻をかけてくる。1ダメージを与えてもその場で高速特攻をかけてくる。ギャング22の最後の編隊には要注意だ!!

Ⓔボスコズモ（2）

コズモ軍団の司令官。戦闘艇に乗って攻撃をかけてくる。1ダメージを与えると戦闘艇を飛び出して単独攻撃（3ウエイ）をかけてくる。ハイパーウイングを持つ唯一のキャラ。以下の2タイプがある。

（タイプ1）

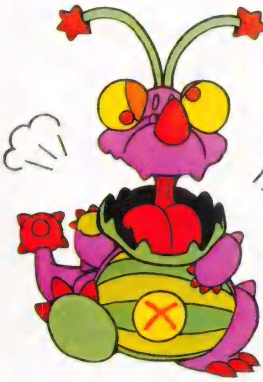
軍団に固有のポジションを持っていて、そこから離脱・帰還を繰り返すタイプ。1ダメージを与えると飛行パターンが変化し、画面外へ逃げだす動きを取る。画面外へ去ってしまうとそのまま消える。

（タイプ2）

軍団に固有のポジションを持たず、画面外から出現し、またそのまま画面外へ去ってしまうタイプ。このタイプは1ダメージを与えても飛行パターンが変化しない。

Ⓕドドンガドン（5）

コズモ軍団の用心棒怪獣。炎を吐いて攻撃してくる。残耐久力が1になるとボディが赤くなり、倒した後に出現するヘリを撃つと高得点!



ドドンガドン

Ⓖアーマードコズモ（5）

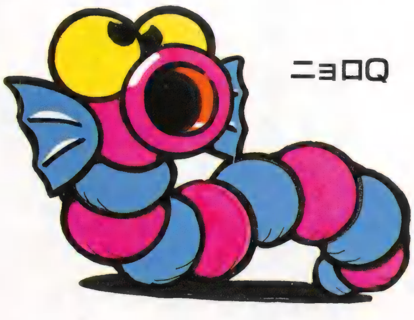
強化装甲をつけたコズモ。「レーザーッ!」のかけ声とともにレーザーを撃ってくる強敵。残耐久力が1になるとヘルメットがはがれる。装甲がはがされて画面外へ逃げようとするコズモを撃つと高得点!



アーマードコズモ

ⒽニョロQ（5）

撃たれるごとに胴体が短くなっていくが、尻尾を撃つと胴体がバラバラになって落ちてくる。ガラポン同様、ドンコズモのペット用生物が戦闘甲にかり出されたらしい。



ニョロQ

29面から32面まで敵全編隊出現。パターン大公開!

どんな編隊が、どう動いてくるか、知っているととても楽に先に進めるぞ。

29面

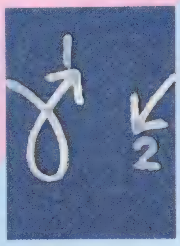
①まず中央上から3機ずつ、計6機出現し、画面上部へ。



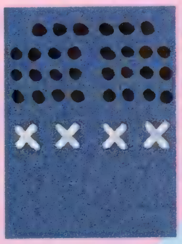
②次に、右上から8機、少し遅れて左上から8機くるぞ。



③次は、左から4機、少し遅れて右からも4機出現する。



④最後に、編隊下にコンテナが4コ現れて出現完了だ。

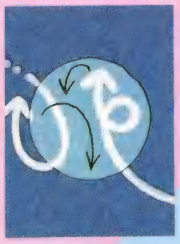


30面

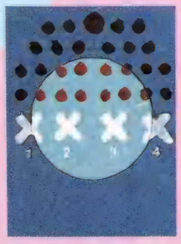
①上から8機ずつ出現、うち2機ずつが整列せずに落下。



②次に、左から2列で16機、うち8機が落下、次に右から16機、うち8機が落下。



③上から5機がついて完了だ。



④ここからは、戦闘中の出現。左右から4機ずつ、と同時に1から4とコンテナ出現。



⑤左から5機が2回、と同時に、また4つコンテナ出現。



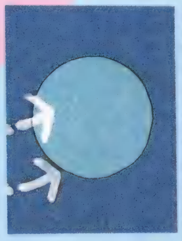
⑥次は逆に、右から5機の編隊が2回出現してくるぞ。



⑦まず左上から5機、少し遅れて右上から5機くる。同時に順々にコンテナが出現。



⑧左から2機ずつ出現する。



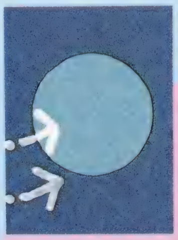
⑨今度は先に右上から5機、そして左上から5機くるぞ。



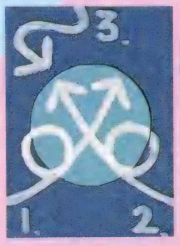
⑩右、右、左、左と5機ずつ出現してくる。と同時に2コずつコンテナも出現。



⑪左から2機ずつ出現する。



⑫左、右、左上と5機編隊が3回続けて出現してくる。



⑬左、右、右上と5機ずつ出現。これで30面は完了だ。

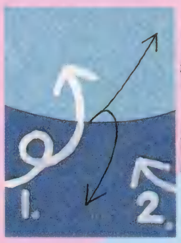


31面

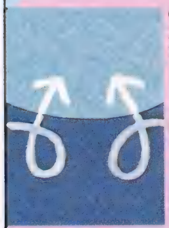
①まず右上から2列で14機、遅れて左上から2列で14機くる。うち6機ずつ落下。



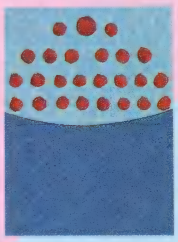
②左から2列で18機、遅れて右から2列で18機、そのうち14機ずつが離脱するぞ。



③左右から3機ずつ出現する。



④上から3機きて攻撃開始!



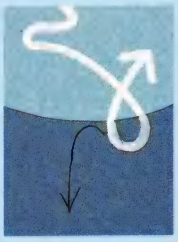
⑤中央やや上からワープアウト、6機ずつ出現してくる。



⑥すぐ中央からまたワープアウト、8機出現、上で散開。



⑦左上から6機出現してくる。



⑧左、右と8機ずつ出現する。



⑨また左、右と2列で16機ずつ出現、離脱機に注意せよ。



⑩左右から4機ずつ同時出現。⑪⑤、⑥と同じ出現の仕方。

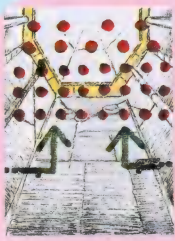


⑫左上、右上と6機ずつ出現。⑬⑧、⑨、⑩と同じ出現をしてくる。これで31面完了!

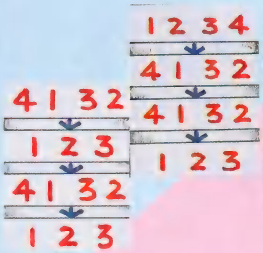


32面

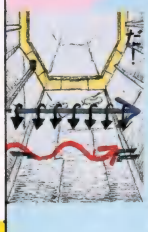
①左右から同時に一気に全部出現してしまう(すごい!)。



②コンテナの出現に注目!出現場所をアップにして、出る順を書いてみました。



③コンテナの攻撃後、左から右へ順々に計7機が出現!この後、ボスがアイテムを持って登場し、出現完了





ご主人様のお留守をお守りするのだ!!

サボテンボンバーズ

キャラを見よ！
小さいながら精一杯動く彼らは
必ずや君をとりこにすることだろう

水島屋 T.J.



ムシが動き回るって。

君はわんぴ、僕つうぴ

かわいい3Dキャラが画面狭しと飛び回るアクションゲーム、「サボテンボンバーズ」がいよいよ登場だ！なかなか細かい設定がうれしいこのゲーム、早速、ストーリーを。

―すとーりー―

ハニワサボテンの「わんぴ」と「つうぴ」は、リッパなお屋敷の鉢植えに住んでいます。

今日はいたずらなサボテンや害虫からご主人様のお留守をお守りしようと、鉢植えを飛び出して戦い始めました。

健康に美容にアイテムを取ろう

アイテムは大別して3種あります。健康によい（点数アップの）べちたぶる&ふるーつ、美容によい（主人公のパワーがアップする）ぱわーふらわー、これはおいしい得点＋特殊効果アイテムです。誌面の都合上、写真に写っているもの以外は実際にプレイして確かめてほしい。

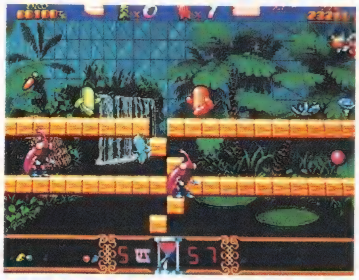


爆風には巻き込まれないようにね。

こうやってあそんぢゃえ!!

レバーは2方向しか使わないし、ボタンも爆弾投げとジャンプの2種類だけ。プレイするのにぜ〜んぜん問題はないってわけだ。

これらの操作系を駆使して画面内の一定の敵を全滅させればクリアだ。



かぶとむしは手強いぞ！2Pで協力だ。

またまた、ここだけのお話♡

最近、ちょっと不良化が進んでいるうちわさぼさんにおうかがいしてきました。

①1Pの爆弾ボタンと2Pのジャンプボタンを押しながらゲームスタートで…あぁっ!!

②7回続けて同じアイテムを取ると1UPが…。

③ステージ1で置き爆弾だけを使ってクリアすると倍率が…また、スタートボタンを押し続けるとステージ2で倒した1匹目が…。

④アイテムを1個も取らずにクリアすると、アイテムボーナスが…。



ねこからのみが…気絶させて反撃だ！

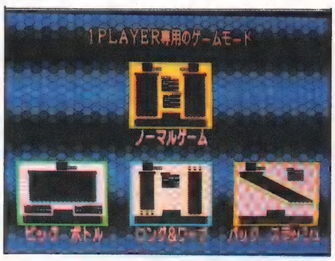
NEW GAME WASSHOI

ニューゲームワッショイ

夢みるフシギな六角形

ヘクシオン HEXION

もう発売されてからかなりたっているのでプレイした人もいると思うコナミのヘクシオン。おしゃべりモードはちゃんとONにしてプレイしているかな？



ノーマル以外もいろいろ試してみよう。

全7モードを制するのだ！

ヘクシオンのプレイモードは1P専用が四種類、2P同時が3種類と多数あり、変化に富んでいる。

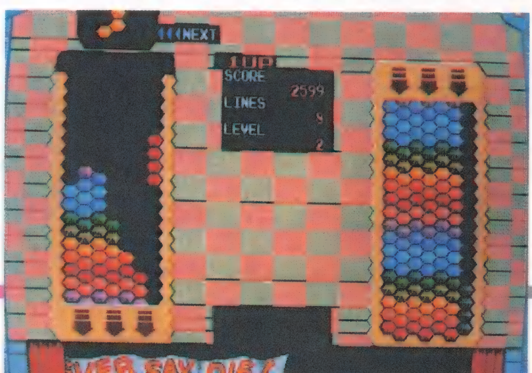
今回は特に変わったフィールドを紹介しよう。

①ビッグボトル／1人プレイ

これは横に広いモード、ゆっくりと考えてプレイしたい人に向いているモードといえよう。横幅は27マスもあるのだ!!

②ロング／1人プレイ

縦に長いモード。フィールドのつなぎ目を把握しないと痛い目にあうぞ！



NEVER SAY DIE!

③スラッシュ／1人プレイ

右下下がりの上級者用モード。写真のような悲劇を見ることもそう、少なくない。

④対戦モード／2人プレイ

熱い！初心者同士ではどち

武器が使える対戦アクション!

BLANDIA
ブランディア

©アルュメ

見極めがこのゲームの命!
いかに上手に攻めて
ダメージを与えるか
が勝負どころだぞ!

ずるずる

㊟写真は開発途中のものです。



これぞ究極!

対戦アクションのニューウエーブが登場だ。

職業によってもてる武器が制限されるのがこのゲームを面白くしている。

ファイターは、でっかい剣に、ぶ厚い鎧を着ているし、マジシャンは、軽装だが、長メイスを使えるし、魔法は強いし、という具合だ。

見出しにも書いたがその「究極」というのは、着けている鎧にもちゃんと意味があること。

鎧を着ているうちは、剣による攻撃は、とれるまでダメージを受けないのだ。でも接近してでのキックなどにはちゃんとダメージをくらうぞ。

キャラは6人!

女性2人を含んだ計6人から選ぶことになる。もちろん2P対戦もできる。

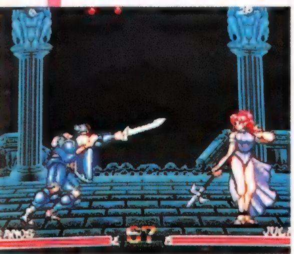
1Pプレイ時は、残りの5人を相手したあと…となる。

2P対戦でスタートすると、どちらかが2本とれば終了となる。

乱入されたときは、勝ったほうがそのまま続けられるようになっているのだ。

ちゃーんと盾をつかいましょう!(攻撃も防げるしね)これがこのゲームのポイントかな。

それにはやはりファイターを選ばないとね。がんばれ!



おりゃー!と上段へ剣をシュッ!とあおいで。



シャキィィン!剣と剣があたりピシッと光が!見切りでこういうことも!



左の女キャラは、鎧がとれてしまったものだ。しかし戦いは続くのであった。



左上のブロックが泣いてるよ〜。



送られたら送り返せ!

らが先に自滅するか、の勝負になることも。男ならハンデ7で勝負だ!(女性は0ね)

⑤協力モード/2人プレイ

最後に愛は勝つ、の言葉通り、2人のチームワークが勝因のカギだ。幸運を祈る——GOOD LUCK!!

(水島屋T.J.)

ゲ屋 宅配便
次回訪問予定
(71頁から続く)

おかげさんで、ゲ屋宅屋屋便の訪問も2ケタになりました。

最近では、ストII対戦でのゲーメスト編集部員の負けもこんで非売品テレカ大放出の宅配便です(対戦でゲ部員員に勝った人には記念品をプレゼントしてるんですよ)。

えーいっ次は1枚も渡さんぞーと、意気込むワタシ。

ま、もともと「ゲ屋宅配便」はゲ屋遠くて行けねーぜっ!とくやしい思いをしている人や、アーケード野郎のための芽特別出張です。

ご要望があれば、日本全国どこへでもすっ飛んでいきますので、お気軽にお呼びください。休日返上で人間とグッズを積み込んで、1度見たら夢にまで出てくるゲ屋号は今日も走ります。





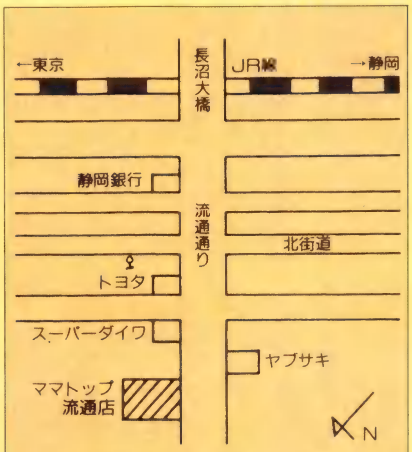
ゲ屋宅配便のお問い合わせは
☎03-3293-9326
担当 萩原まで よろしくー。

●5月17日(日)●

アップル流通店

午後1時から(予定)

☎054-263-9373
静岡県静岡市東千代田1-7-8



○静鉄バス(JR静岡駅 北口)
背名新田行き又は東部園地行き
沓谷バス停下車 5分

5月のゴールデンウィーク明け、ゲ屋宅配便は静岡はアップル流通店に行くぞ!

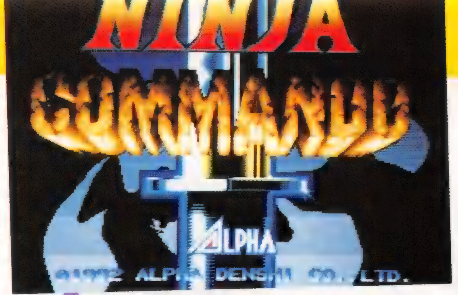
広告でおなじみのアップルさんは(100ページの広告も見てね)他にも静岡駅南店・清水店と3つのゲームコーナーがあるから、間違えないように流通店に集まろー!!

当日はゲーム関係のグッズ販売、ストII大会を予定している。

次の対戦相手はキミだ!!

NEO-GEO NEW LINE-UP

RIK君



思わず拍手!!見事な必殺技の数々

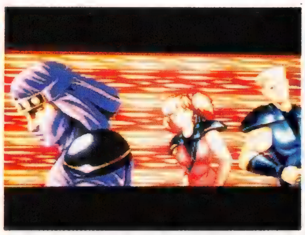
NINJA COMMANDO ニンジャコマンドー

タイムマシンを操る死の商人"スパイダー〟から、歴史を守りぬけ！

「ニンジャコマンドー」は、「ニンジャコンバット」の続編といってもよいが、ゲームは全く別のものである。
今回は、任意でスクロールするタイプの縦画面のシューティングとなっている。
そして、このゲームにおける最大の特長とも言うべきは、レバー操作とボタンによって繰り出される必殺技だ!! さっそく紹介しよう。

各プレーヤー共通基本操作方法

プレイヤーは、ジョー、レイア、リューの3人の中から1人を選びます。
8方向レバー、A、B、C、3つのボタンで自機を操作、Aボタンはショット（連射でパワーアップ）。Bボタンはバク転。Cボタンは忍法の使用（LIFEを消費します）。なお、バク転中にAボタンで、「バク転手裏剣」という名の貫通弾を発射できます。
また、落ちている巻き物を3つ集めると自機が変身し、一定時間無敵となります。



この3人の中から気に入ったのを選ぶ。



変身中は無敵。ガンガン進め!!

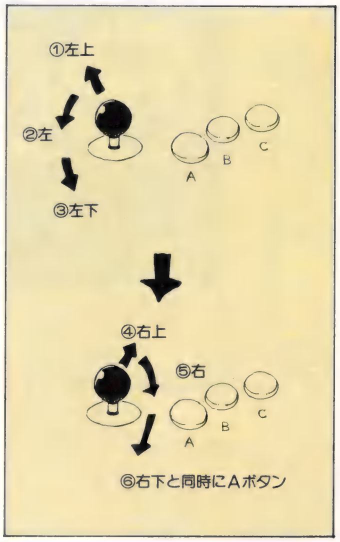
各キャラ別必殺技の出し方

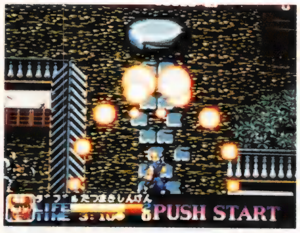
○ジョー・タイガー

〈雷神の術〉——レバー下で気合を溜め、光ったら上＋Aボタン。一定時間電撃を発射します。

〈竜巻神拳〉——レバー下、右下、右＋AボタンでOK。プラズマボールを竜巻に飛ばします。

〈ダブル竜巻神拳〉——レバー左上、左、左下、右上、右、右下＋Aボタン。竜巻神拳を2つ同時に発生させる。甲賀忍術最高奥義の一つ。これは文章ではわかりにくいので、図で説明します。





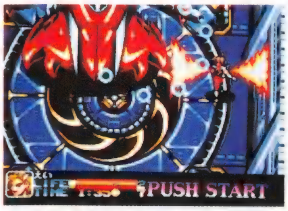
甲賀忍術最高奥義！ダブル竜巻神拳。



溜め技、雷神の術。

○レイア・ドラゴン

〈鳳凰拳〉——レバー下で気合を溜め、光ったら上＋Aボタン。前方に火の鳥を発射します。



ファイアウォール！両サイドはこれでカバー。

〈紅蓮分身の術〉——Aボタン連打。分身して攻撃します。

〈ファイアウォール〉——レバー下と同時にAボタン。自機の両サイドに炎の壁を出す。

○リュー・イーグル

〈爆烈覇王拳〉——レバー下で気合を溜めて、光ったら上＋Aボタン。爆風で敵にダメージ。

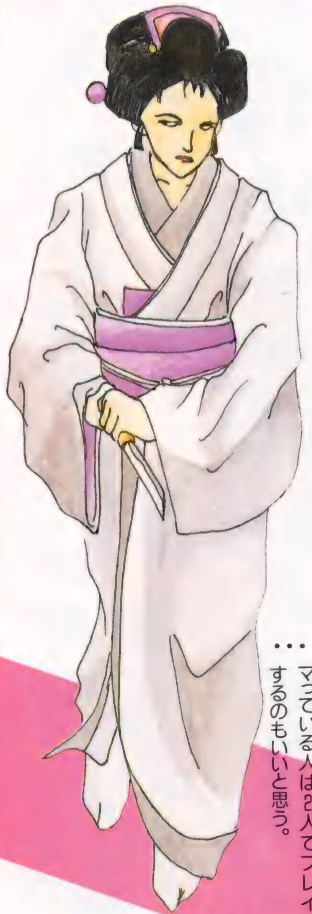
〈爆烈虚空拳〉——レバー下、右下、右下＋Aボタン自機の両サイドから真空波を発射します。

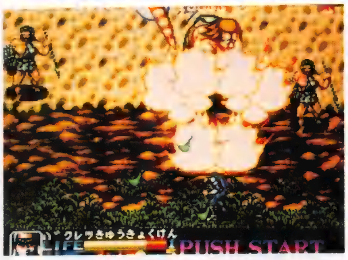
〈爆烈究極拳〉——レバー上、左下、右下、左上、右上、下＋Aボタン。爆烈覇王拳の3倍の威力を持つ究極の大技。これもまたわかりにくいので図を使って説明します。



爆烈虚空拳使用。敵は原始人？





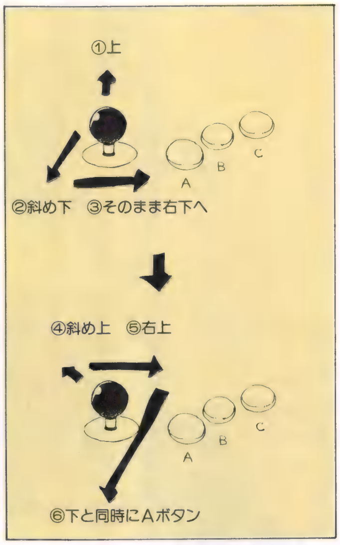


キミは、この技が出せるか!?

字幕スーパーを読みつつ進め!!

このゲームの見どころは、なんといっても必殺技なのだが、もう一つ忘れてならないのが面クリア時のデモ画面だ。ニンジャコンバット同様のミョーな雰囲気が、プレイヤーの心をとらえる!? あと、プレイ中の自機の体力ゲージの上に表示される字幕スーパーにも注目してほしい。必殺技の決めゼリフを言ったりして面白いです。

ステージ構成は、同社のバトルフィールドとよく似た原始時代から未来までという全7ステージ構成。





セリフに味がありますよね。



難度はそれほど高くないぞ

プレイした印象としては、そんなに難しいとは感じなかった(3月末現在)。必殺技を出せるようになれば、どんどん進めると思う。初めのうちは技が出しやすいという点でレイアを使うのがよいと思うが、最終的に使えるキャラとしてはジョーがよい。歩きながら竜巻神拳を連発すれば、君も竜巻神拳マスターだ!?

2人同時プレイももちろん可能。このゲームは2人プレイだと簡単になるから、特に八マっている人は2人でプレイするのもいいと思う。

ベースボールスターズ2

©SNK

ビールに枝豆はもう古い! ジョイスティックに歯ぎしりだあ!!

スポーツゲームは何といっても演出だ。かつてこれほどまでにリアルかつダイナミックな演出があったろうか。いや、絶対にない!!



「ベースボールスターズ・プロフェッショナル」の続編が登場。

演出・グラフィックがさらにパワーアップ。野球シーズンに向けてこりゃあ、やるしか!!

こんなのだ!!

対戦モードとペナントモードから選択できる。守備「オート守備」「ノーマル守備」を選ぶことができる。

チームは12球団あって「ファイテング・リーグ」と「エキサイティング・リーグ」に分かれている。「守備」を選んだ時点で自動的にどちらかのリーグを選択することになる。



よーし!!スタートだぜ!!

ぜひ、やってみたい

バットが異様に太くなるというパワーアップや、乱闘モードなど、おもしろーい仕掛けがいっぱいだ。

こうだったらいいな、という部分を全部かなえてくれる、そこまでいってもいい野球ゲームだぞ。



選手登場。



チーム選択画面。



オーナー、いばるなよ、おい。



おー、乱闘じゃー。



ホームランだね。



3D画面。バットが太いのはパワーアップしたためだ。


パワフル野球は見せ場がイッパイ！
OUT
●メジャー気分の迫力満載。
●ボタン連打で走れ、走れ。
●鬼に金棒、チャンスにパワーバット。
新登場発売中！
価格23,800円（税別）
メジャー野球の開幕だ！ここ一発に「パワーバット」でかっ飛ばせ。「オート守備」なら初心者でも白熱。「スペシャルプレイヤー」加入など、うれしいハプニングも続出。熱血グラフィック&痛快アナウンス、魅せる野球の決定版。プレイボールはキミの手で！2P対戦OK。
ALLSTARS 2
ベースボールスターズ2
ネオジオ専用 68メガROM メモリーカードバックアップ対応



The Future Is Now
SNK
オーナーはチームの味方だ！
ハイパワーゲームマシン（ネオジオ）
劇的体験
MAX330MEGA
楽しさギッシリ大容量ゲーム
最新ネオジオラインナップ！
コンピュータウイルスの恐怖が迫る。
人類に残された最後の作戦とは……
LAST RESORT
2人同時
ラストリゾート
●2種類のため打ちもできるユニットは、自機周りの回転、固定も可能。●パワーアップするショット、レーザー、ホーミング、対地ミサイル。●テクニックを駆使し、超巨大メカを撃破せよ！
ネオジオ専用
45メガROM メモリーカードバックアップ対応
好評発売中
価格22,800円（税別）
2つの事件、数々のエンディングに挑め！
クイズ 迷探偵NG ネオ&ジオ
QUIZ DAISOUSASEN PART2 TM
クイズ迷探偵
ネオ&ジオ
2人同時
ネオジオ専用50メガROM
価格21,800円（税別）
目を見はる連続攻撃、炸裂する必殺拳！
MUTATION NATION TM
ミューティション
ネイション
2人同時
ネオジオ専用46メガROM
価格21,800円（税別）
●ネオジオソフトはすべてメモリーカードへのデータバックアップが可能です。
●ネオジオソフトカタログ差し上げます。ハガキにて 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号 ㈱エス・エヌ・ケイG6 カタログ係まで。年齢、職業をお忘れなく。
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
ネオジオなんでも相談室
☎06(338)8188
●ネオジオハード、ゲームソフト最新情報、全国ネオジオ取扱店などネオジオのことならなんでも電話で直接聞いちゃおう。電話番号はよく確かめてお間違えないように。
BASEBA

待望の
スペシャルバージョン
遂に登場!!

STREET FIGHTER II' ™

© CAPCOM 1991.1992 ALL RIGHTS RESERVED

CHAMPION EDITION



これが噂の対戦POP(ポップ)だ!!

このPOPがついている筐体は、
対戦者を求めているかが
一目で分かるゾ!
どんどん活用して対戦し、
最強を目指せ!!

対戦休止中

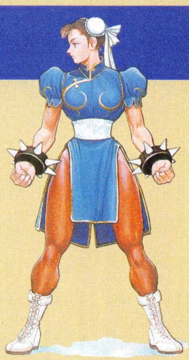


この状態は“練習中”という
サイン…しばし待て。
※対戦準備OKなら旗を立てよう。

対戦者募集中



まさに“対戦者求む”という
サインだ!ガンガン闘おう!!
※対戦が終わったら旗を元に降ろそう。



マッド ドッグ マックリー
Mad Dog McCree ™

©AMERICAN LASER GAMES 1990

レーザーディスク
ガンファイトゲーム

映画を凌ぐ迫力!
ゲームを超えた緊張感!!



リバウンド
REBOUND II ™

©COIN CONCEPTS INC. 1990
LICENSED EXCLUSIVELY TO CAPCOM CO.,LTD.

メダルで狙え!
センサーポイント



カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送り下さい。PGC(プレイゲームカード)を差し上げます。
(住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく)


CAPCOM
あくなき闘争心へ捧げる。
真剣勝負のスピードと技を超リアルに完全移植。
Final Fight
GUY
CODY
HAGGAR
SELECT PLAYER
©CAPCOM 1990.1992 ALL RIGHTS RESERVED.
※この画面は開発中のものです。
X68000対応
株式会社カプコン
大阪本社営業 〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号
東京支店 〒163 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

ゲーメスト
1992 June 6
No.73
平成4年6月1日発行(毎月1回1日発行)
第7巻第6号通巻第73号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価500円(本体485円)送料71円



雑誌03659-6 Printed in Japan
T1003659060509